

# Monthly Magazine For Game Freaks



# 月刊PCエンジン

1992  
DECEMBER  
12  
450YEN

発売直後攻略  
**SNATCHER**

遊楽専門誌スペシャル  
秋のアニメーズメントガイド  
日本ファルコム2大新作  
風の伝説ザナドゥ  
ドラゴンスレイヤー  
英雄伝説II

**超速報!!** 天外シリーズの外伝  
いきなり登場!!  
**天外風雲カブキ伝**  
魔境



PRINCESS CAFE  
**渋谷琴乃**  
「PC電人」

別冊付録 300万人のHuカードゲーム

**桃太郎伝説外伝 邦集**  
**ボンバーマン'93**  
**PC電人・21エモン・F1サーカス'92**  
**ファイヤープロレスリング3** [レジェンド]

最新ゲーム  
スペシャル  
サークエII 信長の野望 武将風雲録  
スーパードライアスII イメージファイターII  
ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会  
宇宙戦艦ヤマト セロヨンチャンプII  
グランドエイウスII ブライII  
闇皇帝の逆襲



# 今、あのDUOで

# 特別限定版ソフト

# 天外魔境

# ZIRIA



©1989, 1992 HUDSON SOFT ©1989, 1992 RED

期間：平成4年  
10月20日～12月31日  
(当日消印有効)

**PC Engine DUO<sup>2</sup>**  
**CD-ROM<sup>2</sup>**  
**100万台突破!!**  
**記念セール**

CD-ROMは  
**NEC**

時代はとっくにCDだ。  
ゲームやるなら、CD-ROM。

PC Engine  
**DUO**  
好評発売中!



# が、もらえる。

先着30,000名様にのみプレゼント。

# 買わなきや。

こうすれば、もらえる!

①キャンペーン期間中に、PCエンジン デュオを買う。②デュオについている保証書をコピーして、郵便番号・住所・氏名・電話番号を記入する。③記入したら、郵送手数料の郵便切手380円分と一緒に送るだけ。  
送り先：〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号  
PCエンジンDUOキャンペーン事務局  
(先着30,000名を、外れた方へは、郵便切手380円分を返送いたします。)

※この番号で管理します。

| NEC PC Engine Duo 保証書 |        | 特記事項     |
|-----------------------|--------|----------|
| 型名                    | PI-TG8 | (保証書に記す) |
| 製造番号                  |        |          |
| 保証期間                  | 6ヵ月    |          |
| TEL                   |        |          |
| 住所                    |        |          |
| 氏名                    |        |          |
| 電話番号                  |        |          |
| 店舗                    |        |          |
| 日本電気ホームエレクトロニクス株式会社   |        |          |

※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限りです。

※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。

※お問い合わせ先：DUOキャンペーン事務局 03(3485)0047



# NEC

# PCエンジンに マウスが出る。 こいつは楽しく なって、幸せだ。 買わなきゃ。

CD-ROMの美しい音と映像に、操作性がドッキング。  
この幸せは、パソコンゲームを越えるかもしれない。



## PCエンジンマウス、誕生。

- PAD端子に接続すれば、すぐに使える。(GTを除く全機種に対応)
  - RUNボタン、SELECTボタンも装備。
  - 「レミングス」「A列車で行こうⅢ」などマウス対応ソフトも続々登場。
- 11月発売予定／標準価格 4,980円(税別)

### メモリーベース128も登場

- 128Kバイト(1Mビット)の大容量バックアップRAMでデータを大量保存。●乾電池(単3×4本)で手軽に気軽にバックアップ。(GT, LTを除く全機種に対応)
- 11月発売予定／標準価格 5,980円(税別)

マウス&メモリーベース128両対応ソフト

### A列車で行こうⅢ



スーパーCD-ROMソフト

君の手で町を育てる鉄道経営SLG。  
アートディンク/93年発売予定/価格未定  
©1991, 1992, 1993, BY ARTDINK  
※画面はパソコン版のものです。

マウス対応ソフト

### レミングス



スーパーCD-ROMソフト

子ネズミたちを導くパズルゲーム。  
サン電子/11月発売予定/  
希望小売価格 7,200円(税別)  
©1991 PSYGNOSIS LIMITED.  
All right reserved. ©1992 SUNSOFT

マウス対応ソフト

### MARBLE MADNESS



Huカードソフト

疑似3D世界で繰り広げられる大レース!  
テンゲン/発売日未定/価格未定  
CATARI GAMES C.TENGEN INC.  
©TENGEN LTD.

メモリーベース128対応ソフト

### 信長の野望・武将風雲録



スーパーCD-ROMソフト

ファン待望の歴史SLG遂に登場。  
光栄/11月発売予定/価格未定  
©KOEI CO., LTD.



RADIO

# アミューズメント 1stアベニュー

ラジオ番組、絶賛ON AIR中!!

NECアベニュー提供のラジオ番組「アミューズメントパーティー 1stアベニュー」の人氣が深夜枠にも関わらず急上昇! 幅広いファンの期待を集めている。聞きどころは何といっても人氣声優の笠原弘子、久川綾によるトーク。全く異なったキャラクターの2人の会話は意表をついたリアクションの連続で「一度聞いたらやみつきになるボケ具合。」との声が高い。また、その場のノリ的な要素が多く、予想の付かない展開も魅力のようだ。技術的にもパーティリニアリティ録音システムを随所に採用して最新ゲームミュージックを紹介するなどラジオの特性を十分に生かした構成になっている。

(毎週日曜深夜午前1時30分~2時 TBSラジオ)



▲パーソナリティーの久川綾(左)と笠原弘子(右)の2人

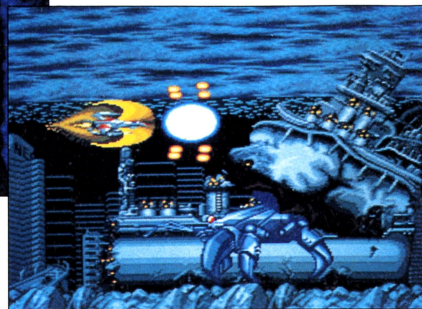
リクエスト・お便りの宛先  
〒107-06  
TBSラジオ  
「アミューズメント  
パーティー  
ファーストアベニュー」

A V E N U E

CD-ROM



シルバーホークは前作よりもさらにパワーアップ。反転ができるので攻撃バリエーションも増えた。



アーケード史上に燦然と輝く「ダライアス」シリーズの第2弾「ダライアスII」が、さらなるパワーアップを経てPCエンジンに登場!

SU

DARIUS

## ゲイングランド

©SEGA 1991 PROGRAMMED BY NEC Avenue, Ltd. 1992

あのアーケードの名作がCDに!

ゲームファンを騒然とさせた新ジャンル「戦略アクションシューティングゲーム」がスーパーCD-ROMで遂に登場!



壮大にアレンジされたBGMに加え、原作のセオリーをあえて覆した上下方向へのスクロールなど、PCエンジンならではのダイナミックな味付けがされている。現在、年内発売を目指し、急ピッチで開発進行中!

## レインボーアイランド

©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.

虹の魔法で暗黒大魔王を打ち倒せ!

コミカルなキャラクターとユニークなゲームシステムが魅力の「バブルボブルシリーズ」第2弾ソフトの開発がいよいよ本格始動!



バビイとボビイが長い戦いの末に手に入れた平和もつかの間、暗黒大魔王が美しい「レインボーアイランド」に魔の手を伸ばし始めた! 両親から授かった「虹の魔法」で再び故郷を救うことができるのか? ドルビーサラウンド加工された軽快なBGMにのって2人の新しい冒険が始まる……



NEC アベニュー株式会社 ニュースメディア事業部  
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)

03(3288)0330 テーサービス 03(3288)0880



# PRESS 増刊号

あれから2年——

## 前作を遙かに超越した壮大な戦いの幕が開く

発表と同時にシューティングファンの熱い期待を集めている「スーパーダライアスII」がいよいよ全貌を現し始めた。PCエンジンの常識を変えた衝撃の「スーパーダライアス」から2年。前作を遙かに凌ぐ究極のシューティングゲームを目指すスタッフの情熱には並々ならぬものがあり、2重スクロールはもちろん、高

速ラインスクロールも完全再現。「ガーデンイール」、「カプトガニ」等のオリジナルボスも多数登場し、中ボスを含めた52体の巨大戦艦が全く異なった攻撃方法でプロコジュニアとティアットヤングの行く手を阻む。さらにNECホームエレクトロニクスより年内発売予定のボディソニックシステムにも対応。開発は順調で12月発売に向けて追込み体制に入っているとのこと。グラフィック、サウンド、ゲームシステム、全てにおいて他の追随を許さない本物の感動を君に!

CDサウンドのクオリティの頂点を極めた前作を超えるべく採用されたのがPCエンジン初の音声展開する「バーチャルリアリティサウンドシステム」。通常のヘッドホンやステレオスピーカーで多次元リアルサウンドが楽しむことができる。



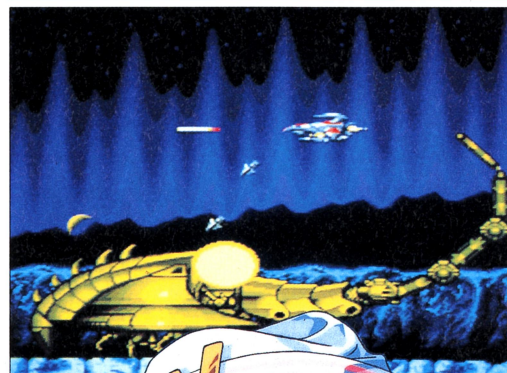
▲ヒーローのプロコジュニア



▲ヒロインのティアットヤング

今、またひとつ新たな神話が誕生する……

## バーチャルリアリティ サウンドシステム採用!!



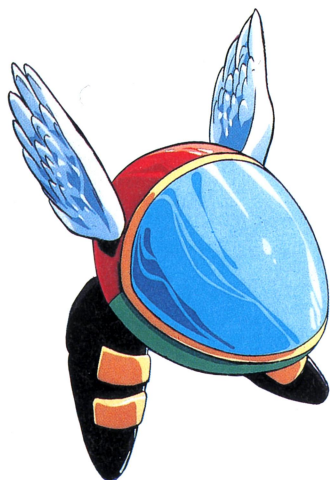
# SUPER DARIUS II

## スペースファンタジーゾーン

© SEGA1988 REPROGRAMMED GAME © NEC Avenue, Ltd. 1992

### 勇者オパオパ、君の出番だ!

ゲーム史上に燦然と輝く名作「ファンタジーゾーン」と驚異の体感3Dシステムで業界を騒然とさせた大作「スペースハリヤー」が一つになって登場する。その名もストレートに「スペースファンタジーゾーン」! 飛んで、走って、コケてもメゲない元気いっぱいのおパオパが惑星狭しと駆けめぐる!





# PC ENGINE

近いうちにこのトップ10のページを、いろんな意味で超パワーアップさせるつもりだ。ハンパなパワーアップじゃないから期待してほしいぞ!!!

# TOP 10

ソフト・トップ10

## 9/1▶9/30

### 売り上げTOP・10

今月はドラクエⅤの発売が、いろんな機種のソフトに影響をあたえたといえるかもしれない。さて!?

※( )内は前回の順位です。

1  
(一)

### コスミック・ファンタジー3～冒険少年レイ～ 864

レーザーソフト●9月25日発売●7600円

2位に倍以上の得点差をつけて、ダントツ1位のコスミック3。4の発売も決定してますます波にのれるか? けど全体的に見て、得点が低いのは無視できないぞ。これから年末に向かって、得点が上がってくればいいんだけど。まあ、ドラスレⅡやボンバーマン'93のビッグタイトルが控えているから大丈夫か!



2  
(一)



### ウィザードリィⅤ ハートオブザメイルストローム 421

ナグザット●9月25日発売●7400円

FC版発売からのウィズフリークとしては、PCでウィズの、しかもⅤが遊べるなんて夢のようだ。なんたってパソコン版は買ったものの、キャンプごとのディスク入れ替え等には閉口していたからね。ちなみにうちにはPC8801しかない。だからPC版で遊びまくるつもりでいるんだけど、今度は時間がない!?



3  
(一)

### ロードス島戦記 401

ハドソン●7月17日発売●7200円

再販されて、また売れたロードス島戦記。現在2度目の売り切れ、なんて店もあるみたいだ。タクティカルコンバットって、今いちなじめないんだけど、これだけ売れているってことは、みんなは平気だってこと? 俺なんかウルティマなんかなじめないな。やっぱ、「せんとう」っていったらゆず湯かも。(パカ)



4  
(4)



### ファージアスの邪皇帝

391

ヒューマン●8月28日発売●7500円

先月に引き続き5位以内に踏ん張ったファージアス。ヒューマン初のRPGでこれだけ売れば次回作も期待できるか?

5  
(2)



### エグザイルⅡ～邪念の事象～

118

RIOT●9月22日発売●7200円

前作と違って、場所によって操作するキャラクターを選べるようになった。これによって、プレイに幅ができた感じだね。

| ランク     | ゲームタイトル                  | メーカー・発売日・価格                   | 得点  | ジャンル |
|---------|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| 6 (一)   | 炎の闘球児ドッジ弾平               | ハドソン<br>9月25日発売●6500円         | 103 | 🎮    |
| 7 (一)   | ダンジョンマスターセロンズクエスト        | ピクチャー音産<br>9月25日発売●8200円      | 94  | 🎮    |
| 8 (一)   | ザ・キックボクシング               | マイクローワールド<br>7月31日発売●6800円    | 81  | 🎮    |
| 9 (一)   | らんま½～とらわれの花嫁             | メサイヤ(NCS)<br>91年12月6日発売●6800円 | 74  | 🎮    |
| 10 (10) | トップをねらえ! GUNBUSTER Vol.1 | リバーヒルソフト<br>6月25日発売●6800円     | 71  | 🎮    |

### 6位以下のソフト

去年発売の「らんま½」がランクイン。新作発売の影響が大きいかも。3作目も売れるんだろうな〜きつと。





## 期待度TOP・10

もうすぐ発売されそう、モンスターメーカーが僅差でユナを振り切ったぞ。

| ランク | ゲームタイトル                   | 得点  | メーカー・発売日・価格             | ジャンル |
|-----|---------------------------|-----|-------------------------|------|
| 1   | モンスターメーカー                 | 278 | NECアベニュー●93年2月発売予定●価格未定 | 🗺️   |
| 2   | 銀河お嬢様伝説ユナ                 | 269 | ハドソン●発売中●6800円          | 🗺️   |
| 3   | SNATCHER                  | 201 | コナミ●発売中●7800円           | ?    |
| 4   | ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ            | 200 | ハドソン●12月23日発売●7200円     | 🗺️   |
| 5   | ファイアープロレスリング3 Legend Bout | 114 | ヒューマン●11月13日発売●7900円    | 🗺️   |
| 6   | イースⅣ                      | 78  | ハドソン●発売日未定●価格未定         | 🗺️   |
| 7   | ボンバーマン'93                 | 74  | ハドソン●12月11日●6500円       | 🗺️   |
| 8   | らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流!         | 63  | メサイヤ(NCS)●発売中●7200円     | 🗺️   |
| 9   | サークⅠ・Ⅱ                    | 52  | R I O T●12月発売予定●7800円   | 🗺️   |
| 10  | ブライⅡ                      | 34  | リバーヒルソフト●12月18日発売●7800円 | 🗺️   |

## 読者アンケート、一番遊んだソフトTOP・10

もう何も勢いを止められそうにない感じの天外Ⅱ。他のソフトも面白いぞ!!

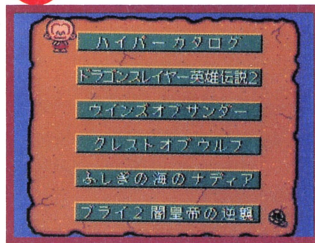
| ランク | ゲームタイトル              | 得点   | メーカー・価格         | ジャンル |
|-----|----------------------|------|-----------------|------|
| 1   | 天外魔境Ⅱ                | 1004 | ハドソン●7800円      | 🗺️   |
| 2   | イースⅠ・Ⅱ               | 362  | ハドソン●7800円      | 🗺️   |
| 3   | ドラゴンナイトⅡ             | 248  | NECアベニュー●7400円  | 🗺️   |
| 4   | ドラゴンスレイヤー英雄伝説        | 186  | ハドソン●6800円      | 🗺️   |
| 5   | ボンバーマン               | 132  | ハドソン●5300円      | 🗺️   |
| 6   | コズミックファンタジー3         | 130  | レーザーソフト●7600円   | 🗺️   |
| 7   | ロードス島戦記              | 121  | ハドソン●7200円      | 🗺️   |
| 8   | らんま½とらわれの花嫁          | 119  | メサイヤ(NCS)●6800円 | 🗺️   |
| 9   | スーパー桃太郎電鉄Ⅱ           | 98   | ハドソン●6800円      | 🗺️   |
| 10  | ファイアープロレスリング2nd Bout | 84   | ヒューマン●6900円     | 🗺️   |

## 移植してほしいTOP・10

いいかげんに移植したらって言いたくなっちゃうストⅡダッシュって感じ。

| ランク | ゲームタイトル      | 得点  | メーカー・ハードの機種          | ジャンル |
|-----|--------------|-----|----------------------|------|
| 1   | ストリートファイターⅡ' | 279 | カプコン●アーケード           | 🗺️   |
| 2   | プリンセスメーカー    | 184 | ガイナックス●パソコン          | 🗺️   |
| 3   | ドラクエシリーズ     | 176 | エニックス●ファミコン          | 🗺️   |
| 4   | エメラルドドラゴン    | 153 | バショウハウス●パソコン         | 🗺️   |
| 5   | ストリートファイターⅡ  | 149 | カプコン●アーケード           | 🗺️   |
| 6   | 3×3EYES      | 125 | ユタカ・バンダイ●スーパーファミコン   | 🗺️   |
| 7   | ファイナルファンタジー  | 122 | スクウェア●ファミコン          | 🗺️   |
| 8   | 銀河英雄伝説       | 64  | 徳間インターメディア●スーパーファミコン | 🗺️   |
| 9   | ドラゴンボールシリーズ  | 61  | バンダイ●ファミコン           | 🗺️   |
| 10  | ゼクセス         | 32  | コナミ●アーケード            | 🗺️   |

エディターズステーション 体験版 CD-ROMつき PCエンジンCD-ROMカプセル



月刊PCエンジンから12月11日に新スタイルのすごい本が出るようになった。

タイトルは「PCエンジンCD-ROMカプセル」。

なんと、注目ソフト5本の体験版や検索機能つきの「ソフトカタログ」が入ったCD-ROMと、CD-ROMを大特集したムックがセットになった、今までにない新時代の出版物が出現するのだ!

体験版には「ドラスレ英雄伝説Ⅱ」「ブライⅡ」「ふしぎの海のナディア」など計5本を収録。[ソフトカタログ]には、月Pオリジナル制作の超役立ちデータがぎっしり入っている。

すぐに、今月号160ページを見て、本屋さんに予約しよう!

協力店…博品館(銀座) マルゼンムセン(秋葉原) おもちゃのQ(中野) 高島屋(難波) おもちゃのデンマーク(江南) トイズセンター(横浜) 西武百貨店(つかしん店) ハローマック(9店舗) ヤマギワホビー館(秋葉原) キティランド(梅田) 株式会社オズ大泉店(練馬) イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡) ファミコンショップモリス(中野店、野方店) ラオックスコンピューターゲーム館(秋葉原) わんぱくこそうチェーン(全国)

## 読者アンケートTOP・20

んも〜ラダントツの天外Ⅱ。これじゃ当分トップは確定だな。

| ランク | ゲームタイトル              | 得点   | メーカー・価格         | ジャンル |
|-----|----------------------|------|-----------------|------|
| 1   | 天外魔境Ⅱ                | 6216 | ハドソン●7800円      | 🗺️   |
| 2   | イースⅠ・Ⅱ               | 3134 | ハドソン●7800円      | 🗺️   |
| 3   | ドラゴンスレイヤー英雄伝説        | 1587 | ハドソン●6800円      | 🗺️   |
| 4   | スーパー桃太郎電鉄Ⅱ           | 1510 | ハドソン●6800円      | 🗺️   |
| 5   | ボンバーマン               | 1001 | ハドソン●5300円      | 🗺️   |
| 6   | 天外魔境                 | 723  | ハドソン●7200円      | 🗺️   |
| 7   | ファイアープロレスリング2nd BOUT | 596  | ヒューマン●6900円     | 🗺️   |
| 8   | 桃太郎伝説Ⅱ               | 544  | ハドソン●7200円      | 🗺️   |
| 9   | パロディウスだ!             | 540  | コナミ●9800円       | 🗺️   |
| 10  | イースⅢ                 | 502  | ハドソン●7200円      | 🗺️   |
| 11  | PC原人2                | 448  | ハドソン●5800円      | 🗺️   |
| 12  | F1サーカス'91            | 437  | 日本物産●6900円      | 🗺️   |
| 13  | ドラゴンナイトⅡ             | 434  | NECアベニュー●7400円  | 🗺️   |
| 14  | 出たな!! ツインビー          | 411  | コナミ●6800円       | 🗺️   |
| 15  | スターパロジャー             | 407  | ハドソン●6800円      | 🗺️   |
| 16  | ロードス島戦記              | 397  | ハドソン●6800円      | 🗺️   |
| 17  | らんま½〜とらわれの花嫁         | 378  | メサイヤ(NCS)●6800円 | 🗺️   |
| 18  | F1サーカススペシャル          | 319  | 日本物産●7900円      | 🗺️   |
| 19  | R-TYPE I             | 283  | ハドソン●4900円      | 🗺️   |
| 20  | コズミックファンタジー2         | 270  | レーザーソフト●6780円   | 🗺️   |

## マークの見方

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

|          |          |         |               |              |        |                        |
|----------|----------|---------|---------------|--------------|--------|------------------------|
| シミュレーション | シューティング  | テーブルゲーム | アドベンチャー       | スポーツ         | アクション  | デジタルコミック               |
| パズル      | ロールプレイング | CD-ROM  | 1〜8メガ<br>用カード | バックアップ<br>対応 | 尚対応ソフト | 2MCD専用<br>(スーパーCD-ROM) |



## CONTENTS

### PC Engine SOFT TOP 10

天外魔境 **風雲カブキ伝**  
**カブキ見参!!**

**NEW GAME SPECIAL** Part.1

**グラディウスII** GOFERの野望 12

**ブライII** 「闇皇帝の逆襲」 16

サークルII 20

超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～ 22

信長の野望～武将風雲録～ 24

宇宙戦艦ヤマト 26

ネクスザール 28

スーパーダライアスII 30

ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～ 32

スーパーシュヴァルツシルト2 34

イメージファイトII 36

モトローダーMC/スーパーリアル麻雀スペシャル 38

TECMO WORLD CUP スーパーサッカー/ゼロヨンチャンプII 40

魔物ハンター妖子～遠き呼び声～ 42

**Part.2 NEW GAME SPECIAL**

天使の詩II/COTTON/マジクール/スーパー麻雀大会/ラプラスの魔

パステルLime/パチ夫くん～笑う宇宙～/断層都市ストレイロード/ジム・パワー

バトルロードランナー/ゲインランドSX/雀偵物語3～セイバーエンジェル～/スタートリング・オデッセイ

インペリアル・フォース/井上麻美 この星にたったひとりのキミ/開発情況

6 電脳遊戯小売店座談会! PART.1

**ガッチリ売りましょう!** 98



146

46

43



# 別冊付録 300万人のHuカード

桃太郎伝説外伝～第一集～／ファイヤープロレスリング3／21エモン  
ボンバーマン'93／PC電人／F1サーカス'92／テラクレスタⅡ

## GAME INDEX

ファルコム旋風  
(3大RPG特集)

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ  
風の伝説ザナドゥ  
イースⅣ MASK OF THE SUN

## 攻略園

AYA(アヤ)／超兄貴  
ゴッドパニック～至上最強軍団～  
上海Ⅲドラゴンズアイ

## SNATCHER

連載小説 覇竜の神座  
～BURAI外伝～

作／飯島健男 画／荒木伸吾&姫野美智

## PC-ENGINE PLUS

●連載テクニカルコラム HYPER BOX

突撃!! バーチャル野郎  
ニンジン倶楽部  
10月号ビッグプレゼント当選者発表!!  
連載ストーリー ウィンズ・オブ・サンダー  
PCメディアプレス

愛読者アンケート 104 アンケートはがき 105  
BIG PRESENT 107

## SRT

Special Rescue Team  
ゲーマー倉持直伝!! 究極の攻略  
(プリンセス) 渋谷琴乃

## 遊楽専業団

激烈技 SPECIAL 139

赤色パラダイス2M 144

連載マンガ 神楽坂DX 154

新REVIEW大作戦!! 156

■メーカーからキミへ愛のメッセージ  
HOT LINE 158  
COMING SOON

AYA 50, 156  
イースⅣ～マスク・オブ・ザ・サン～ 88  
井上麻美 この星にたったひとりのキミ 153  
イメージファイトⅡ 36  
インベリアル・フォース 153  
ウィザードリィV 119, 143  
宇宙戦艦ヤマト 26  
エグザイルⅡ～邪念の事象～ 142  
F1サーカス'92 別冊付録  
F1サーカススペシャル 141  
風の伝説ザナドゥ 86  
銀河お嬢様伝説ユナ 122  
グラディウスⅡ～GOFERの野望～ 12  
ゲイングラッドSX 152  
激写ボーイ 142  
ゴッドパニック～至上最強軍団～ 52, 157  
コットン 147  
コズミック・ファンタジー3～冒険少年レイ～ 140  
サーク1・Ⅱ 20  
雀偵物語3～セイバーエンジェル～ 152  
上海Ⅲ～ドラゴンズアイ～ 54  
ジム・パワー 151  
真・三国志 157  
スーパーシュヴァルツシルト2 34  
スーパーダライアス2 30  
スーパー麻雀大会 149  
スーパーリアル麻雀スペシャル 39  
スターリング・オデッセイ 152  
SNATCHER 56, 142  
スライムワールド 140  
ゼロヨンチャンプⅡ 41  
ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～ 32, 156  
断崖都市ストレイロード 151  
超兄貴 55  
超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～ 22  
TECMO WORLD CUPスーパーサッカー 40  
テラクレスタⅡ～マンドラーの逆襲～ 157, 別冊付録  
天使の詩Ⅱ 146  
天外魔境 風雲カブキ伝 10  
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ 82  
TRAVEL エブル 140  
21エモン 別冊付録  
ネクスサール 28  
信長の野望～武將風雲録～ 24  
パステルLime 150  
パチ夫くん～笑う宇宙～ 150  
バトルロードランナー 151  
PC原人シリーズ PC電人 130, 156, 別冊付録  
ファイヤープロレスリング3～Legend Bout～ 126, 157, 別冊付録  
ブライⅡ～蘭皇帝の逆襲～ 16  
BURAI～八五の勇士伝説～ 141  
プロジェクトF 140  
ベビージョー 140  
炎の闘球児ドッジ弾平 142  
ボンバーマン'93 別冊付録  
マジクール 148  
魔物ハンター妖子～遠き呼び声～ 42  
モトローダーMC 38  
桃太郎伝説外伝 第一集 別冊付録  
ラプラスの魔 149  
らんま½～打倒、元祖無差別格闘流!～ 124, 139, 141, 142





# 「天外魔境 風雲カブキ伝」

ハドソン／発売日未定／価格未定



出たな天外、待ってたカブキ!!  
全宇宙の数億の人々に送る超、超、超期  
待の天外シリーズ最新作が、早くも登場!!

そして、今回の主役は御存知、あのカブ  
キ団十郎なのだ!!

もう、こう聞いただけで何が起るかわか  
らなくて胸のドキドキが止まらないでしょ。

だって、あのカブキよ、あーた。「天外Ⅱ」  
で主役の丸を押し返してわがまま放題、  
やり放題、人のおごりは食べ放題ってな感  
じのあのカブキが主役をはるっていうんだ  
から、それだけでユーザーは泣きを見るっ  
てことだ。だって、あのカブキがプレイヤ

ーの言うこと聞くとと思う?  
聞っかねーよなあ。さらに  
天外のことだからどんなす  
ごいイベントが出るかわか  
らないし、これはますます

おくに  
阿国  
各国を流れ歩く踊  
り子。性格は勝気  
でケンカっばやい。

不安になってきたぞ。

ともかく、一刻も早くプレイしたくてた  
まらなくなったでしょ。下にはカブキの新  
しい仲間（だと思っただけど、天外だから  
なあ……）もズラリと勢ぞろいして、あー  
あ、もう待ち遠しくて寝らんないよおー。

とおにかく、カブキが一体どんな冒険を  
するのか、わかり次第報告していこう。で  
もカブキのことだから、きっと女性関係が  
絡んだりして……。右端の写真は京の歌舞  
伎座だ。はたして、ここから何が始まるの  
か、お立ち会い、お立ち会い!!

これが噂の  
新ヒーローだ!!

富士山

心やさしきスモウ  
レスラー。頼りに  
なるお方だ。

世阿弥  
仮面の貴公子。その正体は  
謎に包まれている。

# カブキ

10 期 待 爆 裂 の 真 R





# 天下御免の超大作、 主役は俺様だ!!



(原作、広井王子氏から  
ユーザーへ!)

新作「天外」はハチャメチャRPGだ!!  
「天外Ⅱ」が絶好調で、ホツと安心してい  
たら……カブキ団十郎主演のソフトをつくれ!! とダンボール10個分の熱狂的ハガキ  
が送られてきた。

ドヒューツ!!

カブキは、ハチャメチャなキャラクター  
だから、ゲーム化は難しい……ここは海外  
に逃げてしまおう。と思ったが、ハドソンの  
プロデューサーにつかまって、3か月も  
札幌に軟禁された!! オレの夏休みを返せ  
ーツ!! クソツ!! ヤケクソだっ!!

開き直ったら、カブキの野郎がオレにの  
り移りやがったのさ! ガハハハハハハ  
……大バカなイベントの嵐、しゃべりまく  
り、敵にもドラマを! 泣いて笑って、感  
動して……ガハハハ……。

日本一のカブキのソフトにするぜっ!!  
今回のカブキの仲間は、ふふふふ……謎  
が多いので、その活躍とドラマも楽しみに  
してしてくれっ!!

絶対! 笑えるぜ!! ハハハハ!!!



# 見参

P G. つ い に 登 場。

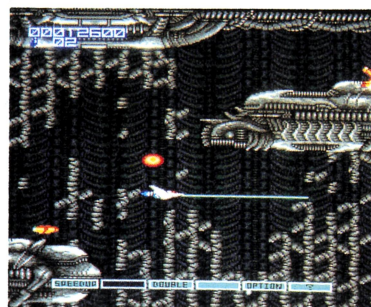
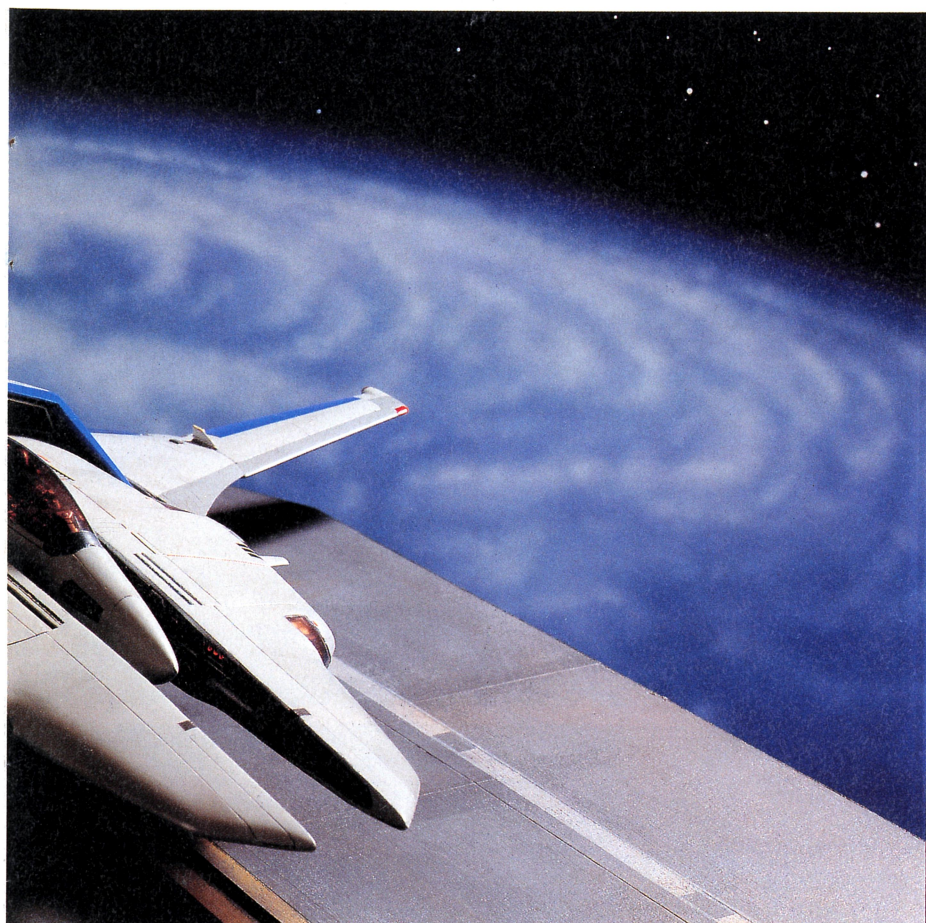


あき い げい じゅつ こう よう しょく よく  
秋 と言 えば スポーツ、芸術、紅葉 に 食欲 と な ん で も ご ざ れ の グッド シーズン だ よ ね。



# SPECIAL Part.1

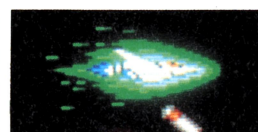
旅行やドライブもいいけど、新作ゲームの発売日だけはしっかりチェックしようぜ。



グラⅡはシールドも2種類から選択できる。それぞれ、レーザーの色にあわせてシールドの色も変わるので、とってもカラフルだ。



▲おなじみのシールド。前方向をきっちりガードしてくれる。敵弾をくらうたびにシールドが小さくなっていく。何発まで耐えられるかは自分で調べてちょうだい。



▲自機全体を包むフォースフィールド。この名称はツインビーシリーズでもおなじみだよ。これも敵弾をくらうと小さくなっていくぞ。

# ラディウス!



グラⅡ4つのパワーセレクトで、大きく変わっているのが2番目のミサイルだ。各種それぞれタイプがちがうので、これの好きなタイプを目安にして選択してみてもいいだろう。欲を言うとそれぞれ好みに合わせて選択してみたいけれどね。

## ■青いリップルとフォトンで勝負!!



今回のグラⅡから登場。丸い輪っかのリップルレーザー。遠くにいくほど輪が大きなので、広範囲にわたって敵を撃滅できる。また、フォトンには、弱い敵なら貫通してつき進むカタイミサイルだ。

## ■赤いリップルに2-WAYミサイルでアタック!!



最後は赤いリップルレーザーを装備したパターン。ここも特徴はミサイル。2ウェイミサイルは場所によって使えるか使えないかという感じだが、オプションがずらっとついた場合だったら話は別。もう、上に下に乱れ撃ちって感じだよな。オプションは最大4つまで装備可能だ。

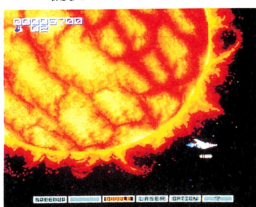


# 灼熱の火炎地獄が待つ。 迫る火龍。襲いくるプロミネンス。

グラⅡファーストステージは灼熱の炎が飛び交う火炎ステージだ。美しくも強力なプロミネンスが自機を襲い、さらにその炎の中から巨大な火の龍が姿を現す。

オープニングからド肝をぬかれてしまうこのステージだけど、真っ暗な宇宙に赤い炎がとても美しく映る。沙羅曼蛇をほうふつとさせるステージだが、その炎の圧倒的な迫力は、グラⅡならではの。覚悟を決めて挑んでくれ。

▶燃えさかる星々。飛び交う炎。早めにパワーアップをさせて、敵の猛攻に備えろ。



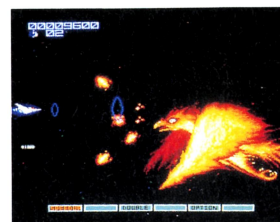
▶襲いくる火龍。うまくショットすればアイテムをゲットすることができる。チャンスを待て。

◀一歩間違えば炎に突っ込む。スピードは2速くらいに抑えておくのがベストか。



## BOSS-PHOENIX

最初のボス戦だ。上下にはばたき2種類のショットを放ってくる。どちらも扇状にひろがってくるので、ショットの間にはいることが必要だぜ。羽のはばたきがすんげえ速いし、カッコいい奴なんだけど、見とれていたら危いぞ！



▲リップルなら確実にヒットする。



STAGE 1

# 氷の猛威、結晶の響き。 幻影にまどわされるな！

ステージ3は炎のステージとは一転して寒さ厳しい（ほんまかいな？）氷のステージ。今度は巨大な氷塊が自機めがけて飛んでくる。ショットすると分裂するので、中途半端な攻撃はするなよ。全部破壊するか、やりすごすかにしよう。やりすごすのはちょっとつらいかも知れないのでレーザー一発、バラバラに粉碎してやろう。ボスはグラフィックならおなじみの、あのお方だぜ。



◀巨大な氷の塊が飛んでくる。全て撃破するつもりでショット、ショット。アイテムも取り逃すな。

▼オプションは最大4つまで装備できる。各オプションからも攻撃できるぜ。



▲ミサイルも氷塊には効果的。オプションをぶつける攻撃も覚えるとけっこう楽になるはずだ。がんばってくれ。

## BOSS-CRYSTAL CORE

ボスは画面左、後方から登場する。長い2本の触手を広げてショットを放ってくる。画面中央に位置して逃げると、次にレーザーショットが飛んでくるので、逃げ場がなくなる。シールドも一発で消えるので注意してくれ。



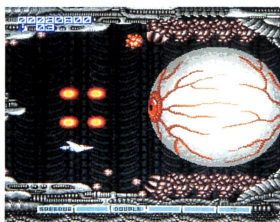
▲この触手がぐせものなんだよね。

STAGE 3

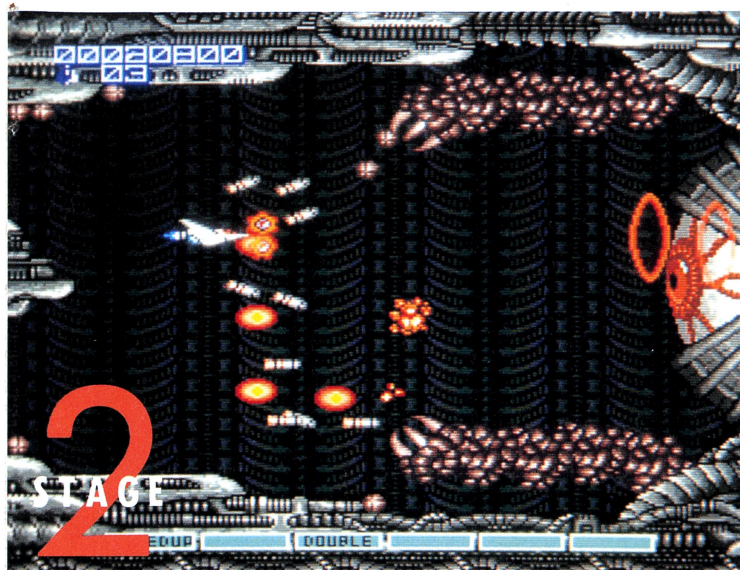


## BOSS-BIG EYE

ステージ2のボスは巨大な目玉のお兄さん。こいつも触手をのばして、弾をバラバラと射てきやがる。安全地帯があるらしいんだけど、それは自分で見つけてちょうだい。時間かせぎをしていると目玉だけゾロツと飛び出すのだ。



▲ウゲツ、目玉だけはちょっと……。



## BOSS-DEATH MARK II

ステージボスはミサイル野郎。ドバドバッとミサイルをはいてくるぞ。そして、その後にはぶっといレーザーがドーンと発射される。まったくんでもない奴なんだけど、がんばって倒してちょうだい。何事も気合いだぜ。



▲固定位置でのショットはひかえようぜ。

ステージ2は不気味な雰囲気、要塞ステージ。映画「エイリアン」をほうふつとさせる雰囲気がそこかしこに漂っている。砲台の数も多いので、狭い隙間をめぐる時は充分注意してくれよ。ま、その分アイテムもよく取れるってことなので、そちらのほうも取り逃しのないようにがんばってほしい。敵はそんなに強くないからね。ただ、後半のエイリアンには気を付けたほうがいいよん。



エイリアンには気を付けたほうがいいよん。

◀グロテスクな雰囲気のステージ。色あっても不気味でしょ。でも、好きなんだな。かつちよくて。



▼各ステージごとに特色があつて胸をわくわくさせてくれる。これがグラⅡなんだな。



▲でも、どのステージも基本は同じ。この基本がいかにか大切かを知っている人が最後に笑うんだな。

ステージ4はグラディウスシリーズお約束の逆火山ステージ。やっぱこれがないとグラディウスとは言えないよね。もう、ここまでくればパターンは覚えたでしょ。やっぱグラは基本を重視するシューティングなんだよね。奇抜なパワーアップはないかもしれないけど、こうしたらあの敵を撃滅できるんじゃないか、なんてイメージを描きながら戦うことができるもんね。でも、そういうのってとっても大事だと思うんだ。そういうのを知ってこそ、新しいタイプのゲームにのぞめると思うしね。



▲お約束、あのテーマ曲が聞こえてきそうなステージだ。アイテムもどンドン出てくるから、しっかりとてね。



▲レーザーは連射にしておくと効果がないぞ。連射をオフにしてプレイせよ。

▶ゲームのテンポをつかむことが大切だ。流れを知ってプレイせよ。



不気味な要塞。飛び交う生命体。勝機を逃すな!!

まさにグラディウス。火山の猛攻、今再び自機を駆る運命。

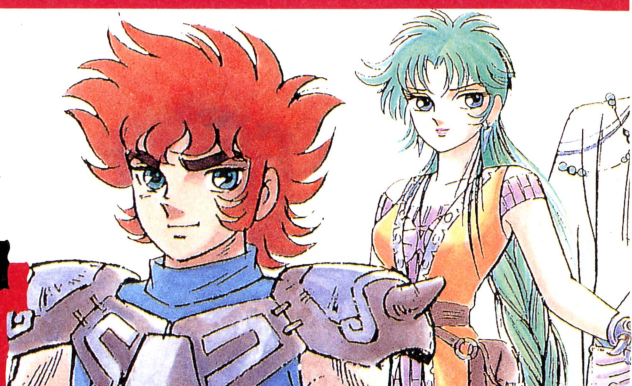


リバーヒルソフト  
12月18日発売  
7800円



BURAI

# ブライII 闇皇帝の逆襲



ぜんさく はちぎく ゆうし でんせつ ねんすう  
前作『八玉の勇士伝説』から1年数か  
げつ たいどう ぞくへん やみこうてい きょく  
月。待望の続編・ブライII～闇皇帝の逆  
襲～がついに完成！ 勇士たち、そして、  
やみこうてい ひき ななじゅうしゅう  
闇皇帝・ビドー率いる七獣将には、どの  
よう な 運命 が 待ち か ま えて いる の か？  
また、前作で開いたブライ～武神来往道  
～は、再びその姿を現わすのか？ そし  
て、6千 ねん まえ ひかり やみ たか ほんとう すた  
て、6千年前の光と闇の戦いの本当の姿  
とは？

豊富なビジュアルシーンとドラマチックなストーリーでつづる、年末期待のRPG。いよいよ12月18日に登場！

## 運命に翻弄される 勇士たち、ふたたび…。







リバーヒルトークインフォメーション

リバーヒルトークインフォメーション。左の日程で  
ライターの声優インタビューが聞けるぞ。

■第1回 11月7日(土) 20日(金)

ハヤテ役・草尾毅インタビュー

■第2回 11月21日(土) 12月4日(金)

左京役・塩沢兼人インタビュー

TEL 092-771-0328





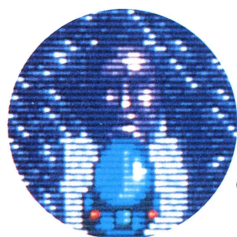


# 水獣城の謎、そしてその奥に待つものは…!?

やっと見つけた水獣城だが、中には入れない。どうやらあちこちにある顔面岩にヒントが隠されているらしい。よし、片っ端から顔面岩を調べてみよう！ここはパソコン版に較べてかなりやさしい謎解きになっているから、だれでもすんなり水獣城に入れるよ。

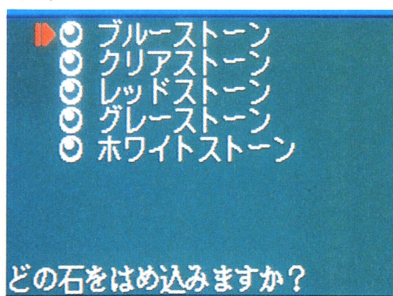
水獣城の中は、これまたダンジョンなんだけど、広くないので楽々進める。中にはいろいろなアイテムも落ちているので、忘れずに拾って行こうね！

そして、水獣城の最上階には、あのパルパラがいるのだが……。



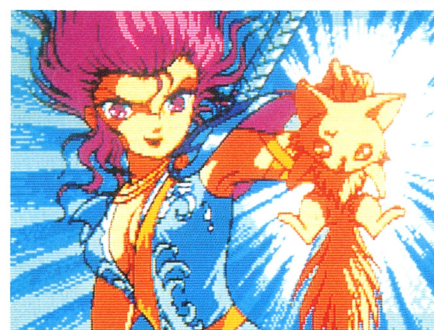
◀サルア湖底のあちこちにあるのが、この顔面岩。1回水獣城に行ってから、この顔面岩全てを調べてみよう。いろんなタイプの岩があるぞ。

頑張って調べていたら、突然こんなコトに……！



◀水獣城の中には扉があり、謎解きとりのストーンをはめる。間違つと……

復している。この泉は、体力や精神力を回復してくれるのだ。



## さらに第一部の5章までを紹介!!

### [第二章] 三華仙の謎

クークを連れて占い師の村に戻ったアレックは、最高の念術・冥府転道をクークに教えるため、毎日、本を調べていた。

アレックとクーク、そしてアーベル、ユース、パルダンを加えたパーティは、イルイネの大図書館で見つけた本を手が



かりに、伝説の三華仙のいるモード島へかつて、クークが両親とともに旅立ったモード島に向けて出発するのだった……。サラセン渓谷に住むという伝説の三華仙。はたして彼等は本当に存在するのだろうか……。

### [第三章] 結成! 招き猫大道芸団

殺された両親の仇を討つため、木獣将を追って旅を続けていたゴンザとマイマイのプロット兄弟。

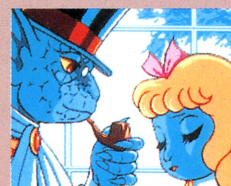
だが、現実は一筋縄ではいかない。その日を食いつなぐ毎日だった。



そんなある日、ゴミ箱をあさっていたマイマイが、偶然アルバイト雑誌を発見。こんな生活よりも、アルバイトでもしたほうがよっぽどいいということで、早速アルバイト探しに出かける2人だったのだが……。

### [第四章] 火獣将ガス口登場!

それまで放浪生活をしていたロマー・セバスチャン7世。だが、勇士として戦った後はベルンバ島の実家に戻り、セバスチャン家の後取りとして、婚約者のシャロン、弟のピエールとともに平和に暮らしていた。



そんなある日のこと、従兄のアルベルトから手紙が届いた。長年の夢であるバーをギバ島に開いたので、一度遊びに来てほしいというのだ。途中で、影の旅団のバージルと合流したロマーは2人でギバ島に向け旅立つ。

### [第五章] 天獣将の狂気

青玉の勇士として活躍したハヤテは、自分の育った海賊の島に戻っていた。そして紅玉の勇士リリアンも、この島に住み、海賊仲間のムサシやブラズマとともに楽しく暮らしていた。



そんなある日、ハヤテたち一行は、久しぶりに、キプロスの各地に点在する、海賊仲間の連絡船を見回りに行くことになった。準備を整え、各地の連絡船に向かって出発したハヤテたちだったが、その連絡船で見たものは……。





# Xalk

サークI・II



## 救世主ラトクと共に 冒険してみないか!?

ストーリー、システム、キャラクターと3拍子そろったアクションRPG『サークI・II』。パソコン版でも、もともと人気の高かったこのゲーム。PCエンジンに移植されることで、ますます魅力のあるゲームになること間違いなし。期待度は200%だ!!



▲ストーリー性とキャラクター性を重視したアクションRPG。それが『サークI・II』なのだ。



フレ

★元気の魔法  
戦士見習いの  
女の子。ラト  
クのおっかけ  
をしている。

▶ビジュアルは一  
見の価値あり!

オープニングビジュアルで見る  
「サーク」バック  
グラウンドストーリー

『サークI・II』の魅力のひとつ  
である壮大なストーリー。オープ  
ニングで語られるストーリーを、

ビジュアルの  
写真と共に紹  
介するぞ。



▲時を遡ること250年前。平和なウェ  
ビスの地にひとりの魔人が現れた。その  
名を「ゼム・バドゥー」といった。



▲バドゥーは妖魔を従え、暴虐の限りを  
尽した。その力におびえる人々ができ  
たのは、ただ祈ることだけだった。





# 『サーク』の魅力にせまる!!

パソコンからの移植ゲームにハズレはない！  
ということで、『サークI・II』に期待している

人も多いだろう。そこで、このゲームの魅力とも  
いえるシステム&キャラクターに迫ってみよう。

## アクション 今までにないスリルと興奮を!

アクションRPG『サークI・II』の基本  
であるモンスターとの戦闘は、剣を振って敵  
を殴るという、オーソドックスながら非常に  
スリリングなものになっている。また、アク  
ションRPGとしては画期的な「ジャンプ」



▲見た感じはオーソドックスなゲームなのだ。



▲このデのゲームでジャンプができるとは!

ができるということや、フォースショットや  
魔法による特殊攻撃など、いろいろなシステムも魅力のひとつといえる。



▲モンスターとの戦闘は、けっこうエキサイティング。これは楽しいぞ。



### ピクシー

★ラトクにつきま  
つている、妖精族の  
女の子。とても元  
気がいいのだ。



### ラトク

▲戦神デュエルの血を引く勇者の父親譲りの  
剣の腕を持つ、明るく元気な好青年だ。

## キャラクター

### キャラクターが 個性的なのだ!

『サークI・II』の魅力語る  
上で、どうしてもはずせないの  
がキャラクター。このゲームで  
は実にたくさんのNPCが登場  
する。このほとんどが個性的な、  
魅力あふれるキャラクターなの  
だ。特にイラストのピク  
シーやリューン、フレイ  
などは、ラトクとほほえ  
ましい会話をしたり、ラ  
トクの冒険にかかわって  
きたりと大活躍してくれ  
るのだ。サークシリーズ  
のシナリオの良さには、  
定評があるし、彼らの、  
いきいきとした活躍が、  
期待されるね!



▲ほかのキャラクターと会話すると、こんなふうに顔が出てくるのだ。



▲キャラクターの口調に、それぞれの性格が  
出ているというのも楽しいところ。



### リューン

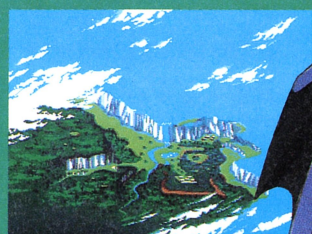
★ラトクと同じ戦  
神デュエルの末裔。  
口は悪いが熱血漢  
なのだ。



▲その時、人々の祈りに応え  
るかのように、戦いの神デュ  
エルが現れたのだ。



▲デュエルは単身、バドゥーの軍勢に挑  
んだ。長い戦いの末、デュエルの剣はつ  
いにバドゥーをも打ち破った。



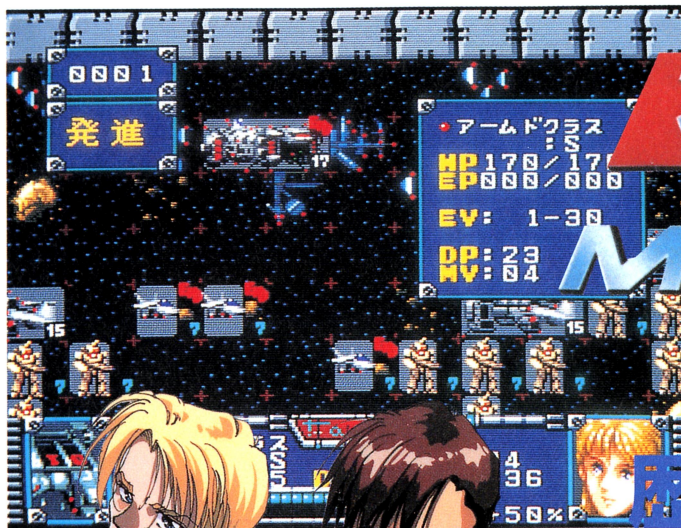
▲バドゥーの精神は北の氷壁へ、肉  
体は王家の聖域へと封じられた。  
ここに暗黒の時代は終焉を迎えた。



### ネクロマンサー

★妖魔について、  
ラトクを邪魔する妖  
術師。アブない性格  
をしてるらしい。





# 超時空要塞 マクロス MACROSS

## 永遠のラブソング

メサイヤ/12月4日発売/7400円



## 歴史は語り継がれる… ラブソングとともに

このゲームはマクロスの世界を舞台にした、まったくオリジナルのストーリーを楽しめるのだ。ファンにはオイシイ1本だね。さらに戦略を考えるシミュレーションのおもしろさと、キャラクターを育てていくRPGのおもしろさ。この2つの楽しさを同時に味わえるといった、見逃せないポイントもあるのだ。

もうひとつチェックしたいポイントがビジュアルシーン。アニメのゲーム化だけあって、ビジュアル上の凝った演出が光っているぞ。壮大なバックストーリーをもとに、新しい物語がいま、キミの手の中で生まれるのだ！

▼セーブは5か所。ミッションが終わるとセーブができるからこまめにね。



BACK UP RAM LOAD

- 1 MISSION NO. 84
- 2 MISSION NO. 86
- 3 MISSION NO. 85
- 4
- 5

ファイルを選択して下さい。

▲舞台は宇宙、月面、地球などストーリーによって当然変わってくる。アニメの戦闘シーンがゲームになったという感じだね。

## キャラを育てて自分だけの部隊を作ろう!!

敵を倒すと、そのユニットはRPGのように経験値がもらえる。さらに経験値がたまるとレベルアップするのだ。

ではレベルアップするとどんなことが起こるか紹介しよう。



▲ステータス画面でキャラクターの成長の具合がわかるぞ。



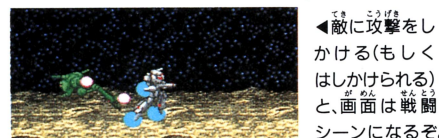
# まさにシミュレーションRPGだ

RPG的要素はレベルアップだけではないぞ。ミッション中にストーリーが進行し、いろいろなイベントが起こるんだ。

またキャラクターがいろいろなセリフをしゃべってくれるのも実は重要なポイント。このセリフの中にストーリーだけではなく、ゲーム攻略上のヒントも隠されたりしているのだ。



ゲーム中ではこんなふうにキャラクターがストーリーを進行させていく。



あっと驚く展開が プレイヤーを襲う!!



▲セントラディと交戦中いきなりメルトランディが! 3つともえの戦いだ。

▶大気圏突入時にいきなり敵襲! 防御効果の高い宇宙空間で戦い、敵を撃破しよう。

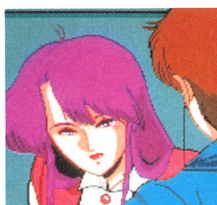


## 出会いが2人の運命をかえる...

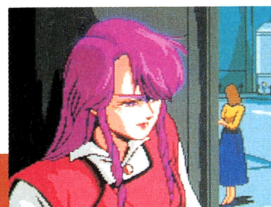
今回のオリジナルストーリーは、前作の『2036』の1年後が舞台。ミンメータックが効かないセントラディが出現したことが物語の始まりとなる。

そのなかで戦いに身を投じる主人公・霧生と、ふとしたことから彼と出会うミスティ。この2人がストーリーの軸になり物語は進んでいくんだ。ビジュアルシーンで描かれる、このあたりの話も期待したいね。

▶マイクロンとなって地球に潜入するメルトランディのミステリー。



▶霧生の持っていたワークディスクを聴いて、初めての体験に驚くミスティ。このあと彼女はあつ意をすることに...



霧生と出会い彼女の中で何かが変わり始める。



## 1.ステータスがアップ

これはRPGとまったく同じだね。ちなみに各ユニットのステータスには下で紹介している8つがあるのでおぼえておこう。

|    |                   |
|----|-------------------|
| HP | 耐久力。0になると破壊されるぞ   |
| EP | 0になると武器が使えなくなる    |
| EV | 回避率。高いほど攻撃をかわしやすい |
| HI | 命中率。高いほど攻撃が命中しやすい |
| AP | 攻撃力。武器によって数値は変わるぞ |
| RE | 攻撃範囲。これも武器によって変わる |
| DP | 装甲値。高いほどダメージは少ない  |
| MV | 移動力。多いほど移動距離が長くなる |

## 2.武器の種類が増える

たとえば最初はガンボッドしか使えないユニットも、レベルが上がるとより強力なミサイルが使えるようになるのだ。(ちなみにミサイル系はEPではなく弾数制限があるぞ)



▲左の表を読めば数値の意味がわかるよね。

## 3.クラスチェンジができる

武器が増えた後にさらにレベルが上がると、今度はクラスチェンジ。つまりより能力の高い機体に乗ることができる。また乗り換える機体はいくつかある中から選べるぞ。



## 戦略を練って戦いにいこう!!

ゲーム中に使えるコマンドは12種類。これらを状況に合わせて使いこなしてゲームを進めていくわけだ。また下で紹介しているコマンドの上6つはメインコマンド。下の6つはサブコマンドでシステム関係のものがメインだ。



|         |                                                 |
|---------|-------------------------------------------------|
| 移動      | ユニットの移動コマンド。移動できる距離はユニットの性能や形態、地形などによって変わるぞ。    |
| 攻撃      | こちらも武器によって射程が違う。射程距離を確認してから「攻撃」コマンドを実行しよう。      |
| 特殊      | バルキリーの変形やアーマーの除去、ファンネルの使用などを実行するコマンドだ。          |
| 修理      | 戦艦専用のコマンド。このコマンドを実行するとある程度HPを回復することができるぞ。       |
| 発進      | これも戦艦専用コマンド。艦載機を戦艦から発進させることができる。                |
| 警戒      | その場にとどまるコマンド。このコマンドを実行すると次のターンまでユニットは動かせないぞ。    |
| ターン終了   | 自分のターンを終了するときに実行する。やり残しがないかよく確認してから実行しよう。       |
| メモリーセーブ | いわゆる簡易セーブ。次のミッションに進んだりリセットするとデータは消えるぞ。          |
| メモリーロード | メモリーセーブしたデータを読み出すコマンド。戦略が失敗し以前セーブした状態に戻したい時に使う。 |
| 勝利条件    | ミッションの勝利条件を確認できる。条件はミッションごとに違うので確認しておこう。        |
| 戦闘モード   | 戦闘のアニメーションのON/OFFを設定できる。OFFにすればゲームがスピーディに展開するぞ。 |
| ユニット詳細  | マップ上のユニットのステータスを見ることができる。自軍だけでなく敵のユニットも見られるぞ。   |



# 信長の野望

武 将 風 雲 録

光栄/12月発売予定/価格未定

SLGゲーム界の風雲児こと光栄  
参入第一弾ソフトの『信長〜』。

もう何度か紹介しているので、ユーザーのみなさんも信長の野望がどんなゲームかはもう分かっていることだろう。そこで、今月はさらに細かくシステムを紹介していくので発売前に覚えておこう。



## 人生五十年といえど天下統一も又、夢幻の如くなり。

### 今月はゲームのシステムを紹介!!

今までスペースの都合であまり信長のゲームシステムを公開していなかったよね。そこで今月は、実際にプレイ中に使うコマンドを細かく、分かりやすく紹介していくのでゲーム中にどんなことをして、どういうことをしなくてはならないのか、把握してもらいたい。基本的にキミがしなくてはならないのは、右ページで紹介している4つの項目。その中でさらにコマンドが枝分かれしていてその中でやりくりしていくのだ。

| 開発       | 軍事  | 取引  | 情報  | 人事  | 対外  | 製造  | 休養  |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1555年 3月 | 織田  | 織田  | 織田  | 織田  | 織田  | 織田  | 織田  |
| 尾張       | 尾張  | 尾張  | 尾張  | 尾張  | 尾張  | 尾張  | 尾張  |
| 7        | 2.5 | 230 | 210 | 405 | 7   | 59  | 59  |
| 6        | 2.0 | 405 | 65  | 80  | 42  | 42  | 42  |
| 5        | 1.5 | 65  | 80  | 65  | 67  | 67  | 67  |
| 4        | 1.0 | 382 | 65  | 69  | 335 | 335 | 335 |
| 3        | 0.5 | 0   | 69  | 335 | 335 | 335 | 335 |

### 「メモリベース128」に対応



このメモリベース128は、ソフトの発売と同時期に出るんじゃないかな? これがなくとも一応は遊べる。

「信長」は、この「メモリベース128」がないと、セーブ・ロードができないのだ。

MemoryBase128が接続されていません。このまま始めると、ゲーム中データのセーブおよびロードができません。電源を切って接続するゲームをはじめます。

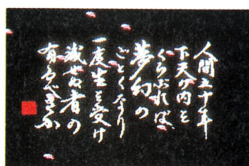
### これがPC版のオープニング

PCエンジン版の『信長の野望〜武将風雲録〜』はパソコン版やスーパーファミ版と少し違う。光栄さんで撮影した時は音が入ってなかったけど、CDROMで発売されるので、きっとかっこいい音楽やナレーションが入るんじゃないかな? これはけっこう期待される部分かもね。



まず始めに、  
"KOEI"のロゴが画面に出る。  
次に桜の花咲く画面で、花吹雪が巻き起こる様子が映し出される。この画面が、まるで実際に桜吹雪を録り込んでいるように思うくらいよくできている。とにかくこれは買って見てもらわないと分からないと思う。さすがは光栄さん!

といった感じかな? 是非ともこのPC版の『信長』をユーザーの方々に体験してもらいたい。



## 42人の中から一人を選択!!

もう知っているとと思うけど、『信長の野望』は42人の大名の中から一人を選び天下統一を目指すSLGなんだ。この中で有利な大名もあれば、そうでない大名もある。どれを選ぶかはキミの自由だけど、初めてこのゲームをプレイする人はなるべく有利な大名を薦める。



長らく、初めにプレイする上杉謙信が、織田信長に勝つかな?

### ゲームの中で登場する主な大名

右で紹介してる大名は史実の中でも有名なエピソードや言葉を残した人々。この『信長』は史実をもとに作られているので、史実を知ってればおもしろさも2倍! 初めてプレイする人はこの中から大名を選ぶと、スムーズにゲームを進められるはず。まあ、ほんとには君の好きな大名を選ぶ方がいいんだけどね。この中だったらやはり織田信長を選ぶんだろな。





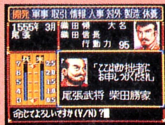


# ゲーム中に実行するコマンドを紹介っ!

## まずは富国強兵をっ!

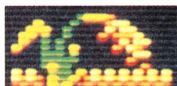
配下の武将が沢山いたり、兵力が何十万といても内政がきちんとできてなければ何の意味もないのだ。

▼季節によってやることも変わってくるぞ!

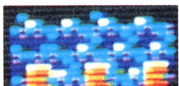


▲配下の武将が名乗り出てきたら任せるという。

### 各コマンド表 まずは自国の地盤を固めることから。



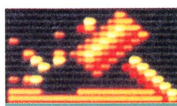
▲これは石高を表す。これが高いと7月に年貢として入ってくる兵量の量も増加する。



▲治水度を表す。治水をすると上がり、台風被害を受けると下がる。



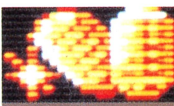
▲商業価値。この項目の数値が高い程、1月に入る税金が増加する。是非とも上げよう。



▲これは技術力。技術力が高いと、開発の効率がよい。技術革新を行うと上がる。



▲城防強度。これが高いと籠城戦を行うときに敵の軍に攻め込まれにくくなる。

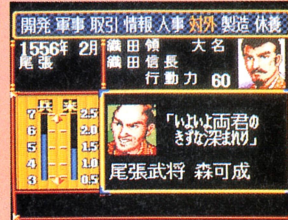


▲その国が持っている金の数を表す。これがないとはっきり言って何もできない。

## 外交術をうまく使え!

これは、たとえ不利な国でも有利にことが運べるようになるための秘策、とでも言おうか。

これを全く知らないであつという間に国が滅ぶことさえあるのだ (少しおおげさかな?)。



### 対外

**貢物** これは他国に茶器や金を送って、その国との友好度を上げるときに使う。

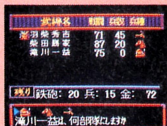
**同盟** これはとくに強国に対して行うことが多い。もちろんこれを行う前にその国との友好度を高めることを忘れないように。

**婚姻** 他国の大名の姫を嫁にもらってその国との婚姻関係を結び、同盟を結んだときよりも攻め込まれにくくなる。一度でもこれが成功すれば何回でも関係を結べる。

**脅迫** これは対象国が弱いときに使うといい。これが成功するとその国は茶器や金を送ってくる。十分に兵力が上回ってれば、自国の傘下に加えることも可能だ。

**破棄** 同盟関係を断ちたいときに使う。

## 攻め込まれる前に…だ!



ある程度自国が育ち、余裕が出てきたらつぎはいよいよ敵国を攻めに行こう。攻め込む条件としてまず上がるのが、新兵器の「鉄砲」の数多さと、有能な武将が必要ということ。

### 軍事

**移動** 物資を運ぶときや家臣を隣接国に移動させる時に。

**輸送** これも隣接国に物資や兵士を運ぶときに使おう。

**合戦** これはそのまんま。他国に攻め入るときに選ぶ。まず配下の武将を選択しそれぞれの武将に兵を振り分ける。最後に兵糧の数と金の数を決めたら攻め込む。

**共同** 自分の兵力をあまり費やさずに勝ちたい時や、少し不利な戦いをするときのコマンド。これは同盟を組んでる国じゃないと頼んでも意味がないぞ!

**兵雇用** これは、兵力をアップさせたいときに使う。もちろんこれにはお金が必要。しかもかなりの額が必要になる。必要以上に雇うと逆効果であり良くない。

**訓練** ただ単に兵士がたくさんいても訓練していなければなんの意味もない。訓練してない100の兵士と訓練した50の兵士では後者のほうが断然有利に戦えるのだ。

**兵施し** この数値が低いと敵前逃亡をする兵士が出るのだ。

## そのほかにやること。

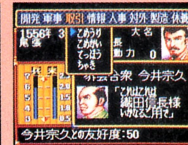
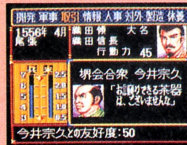
内政・対外・軍事のほかにもやらなくてはならないことはたくさんある。商人と取り引きしたり家臣に褒美を与えたりとか、その他いろいろとあるのだ。これはこれで重要な役割をもっているものだ。



### その他

#### 取り引き 米・茶器・鉄砲などを買います

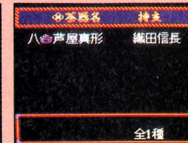
商人との取り引き。このコマンドを実行することにより自国を豊かにする。



▲そんなこといわずにさあ、ねっ。

#### 情報 他国を調べる時に使います

敵国の情勢やもってる茶器、または自国の情勢を観察するときに選択。



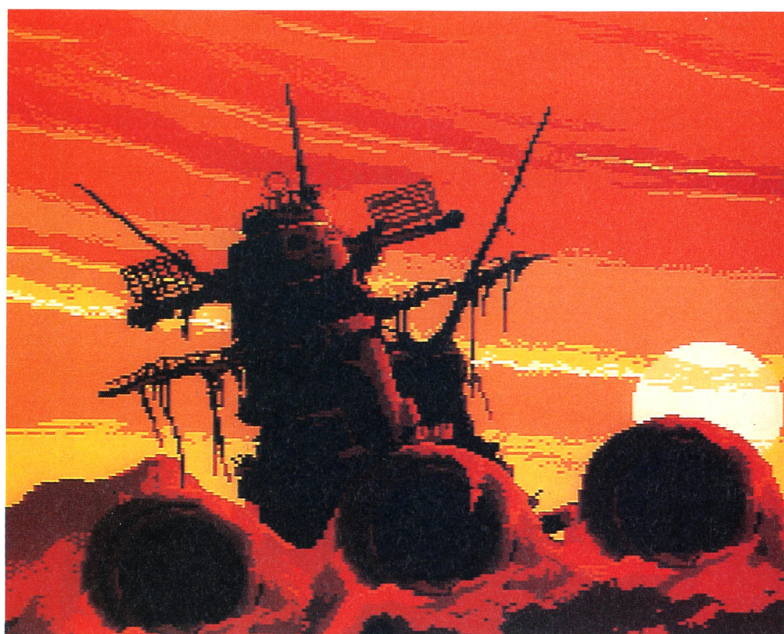
▲なかなかいい茶器を持っているじゃん。





ヒューマン / 12月発売予定 / 7800円

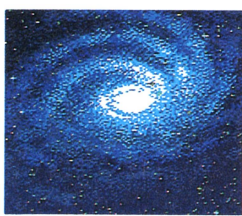
今年の冬には発売するこの『宇宙戦艦ヤマト』。今までページの都合であまり紹介できなかったけど、今回は見てもらおうと分かるように、ドーンとビジュアルシーンとゲームシステムを紹介!!



## 今月はシステムとシナリオを紹介するね。

### STORY

西暦2149年、ガミラス星人による侵略を受けた地球は、遊星爆弾の放射能汚染によって死の星と化し、人類はあと1年で滅ぶという窮地に追い込まれていた。



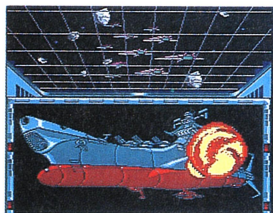
▲これは“アンドロメダ星雲”。

そんなとき、“惑星イスカンダル”の女王スターシャから救いの手が差ししのべられた。超高速飛行を可能にする“波動エンジン”の設計図を贈られた地球防衛軍は、宇宙戦艦ヤマトを建造。放射能除去装置を受け取るため、14万8千光年の彼方、イスカンダルへと向かうのだった……。



そんなとき、“惑星イスカンダル”の女王スターシャから救いの手が差ししのべられた。超高速飛行を可能にする“波動エンジン”の設計図を贈られた地球防衛軍は、宇宙戦艦ヤマトを建造。放射能除去装置を受け取るため、14万8千光年の彼方、イスカンダルへと向かうのだった……。

### 「ヤマト」はリアル・タイムのシミュレーション



『ヤマト』がリアル・タイムのSLGということはもう知ってるよね。ここでは、そのシステムについて軽く紹介していくぞ!



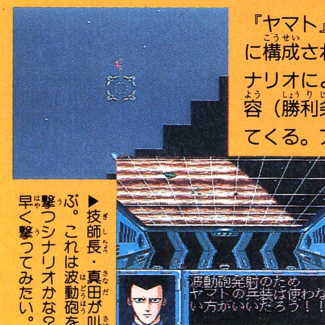
▲ブラックタイガーの編隊が敵艦を襲撃!

### ここから指令を出すのだ

各クルーへの指令はここから出される。君は“沖田艦長”となり、クルーへ指令を出す。



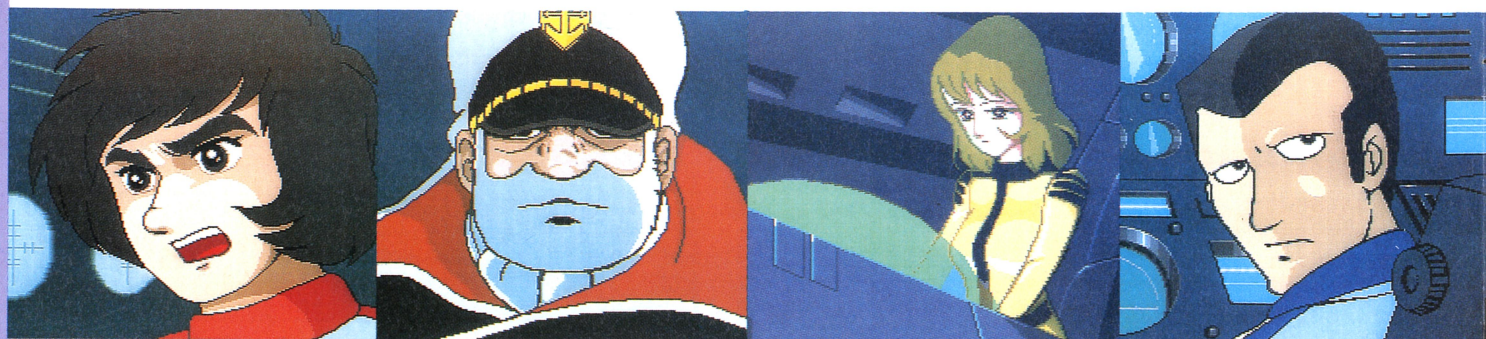
▲ここはヤマトの第一艦橋だ。



『ヤマト』はシナリオ別に構成されていて、各シナリオによってプレイ内容(勝利条件)が変わってくる。アニメ版を忠実に移植しているので、アニメを良く知っている人は、有利にゲームが進めるかも。

▲技師長・真田が叫ぶ。これは波動砲を撃つシナリオかな?早く撃つてみたい。

波動砲発射のためヤマトの兵装は使わない方がいいだろう!!

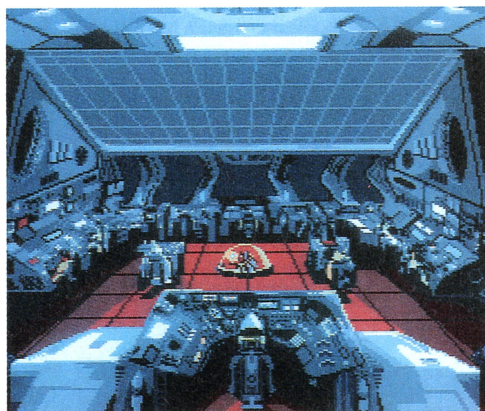




# これが宇宙戦艦ヤマトの司令部、第一艦橋だ!!

きみは「宇宙戦艦ヤマト」の沖田艦長になり、執拗な攻撃をしかけてくるガミラス軍に対し、ある時は撃破し、またある時は逃げきらなくてはならない。無事にイスカンダルで放射能除去装置を手に入れるか、ヤマトを深い眠りにつかせるかは、沖田艦長である君の双肩にかかっている。

クルーの面々はそれぞれ個人によって役割が決まっているので、各クルーに的確な指令を出し、敵を撃破していこう。



▲上にうつっているのが宇宙の様子を映し出すスクリーン。  
君自身でも座っている人物が



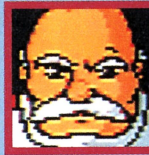
## 古代 進

機関班長の古代。彼がヤマトの武器を担当している。敵を攻撃するときに命令を出す。



## 森 雪

生活班長である彼女は、敵艦や敵戦闘機の情報を探査してくれる。唯一の女性キャラ。

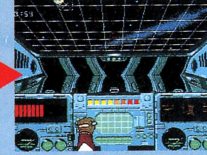
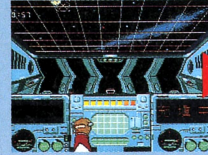
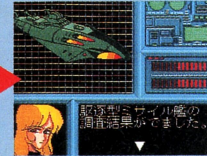
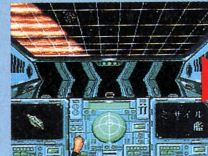


## 徳川機関長

徳川機関長の担当は、波動エネルギーの充填。ワープや、波動砲を出すときに指令を出す。

## ■この他にも色々あるぞ!!

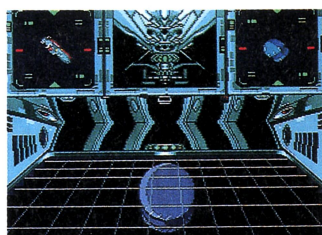
上の人物のほかにブリッジクルーはまだまいる。それぞれの担当を把握して、どういう状況でどのような指令を出せばいいのかわえよう。



▲アナライザー。何を

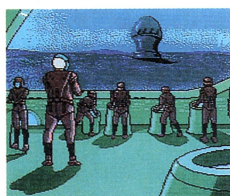
▲機関班長補佐である南郷さん。

## 前半のシナリオを少しだけ紹介

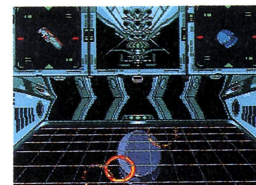


前ページで少し触れたけど、『ヤマト』は、9話構成のシナリオ・バトル方式を採用している。これはアニメ版を忠実に移植しているので、ただ、出てくる敵を撃破するのではなく、シナリオごとに与えられた任務を遂行するのだ。ここでは第一話と第二話の任務とビジュアルシーンを少しだけ公開!

### 第一話 「ヤマト発進!」



この話では、ガミラス軍の放った、“超大型ミサイル”を破壊しないといけない。タイミングにかける!

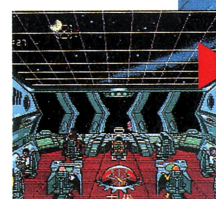


ミサイルを間一髪のところまで破壊成功。これはまだまだ簡単な方で、この先にいくともっとすごいことが待ち受けているのだ! それはあとのお楽しみ!!

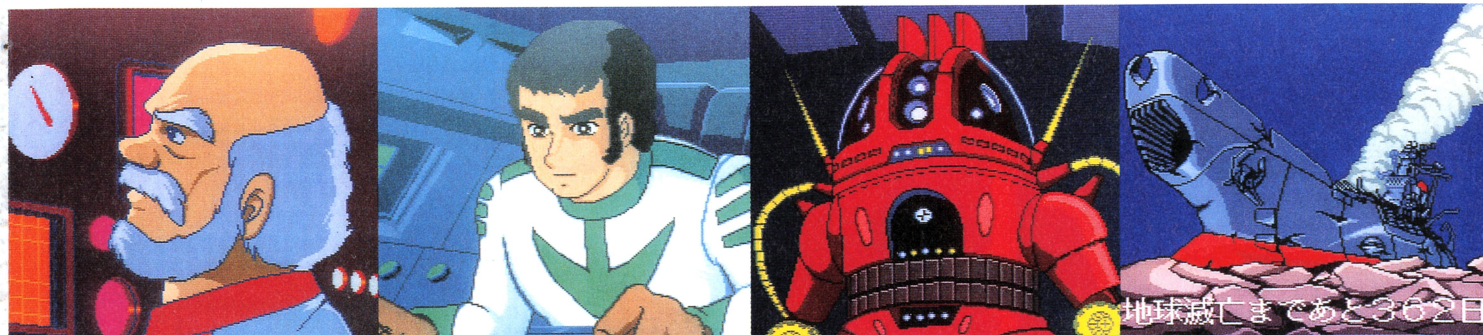
### 第二話 「ワープテスト3分前!」



いよいよ宇宙への旅が始まる。第二話では初めてのワープテストを行う。ガミラス軍の猛攻から逃げられるか!?



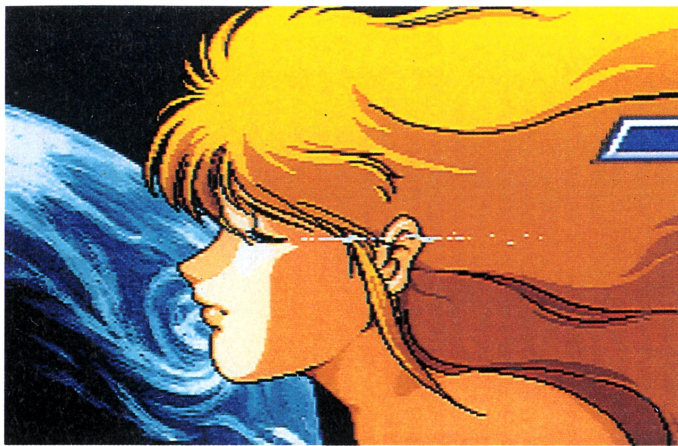
ガミラス軍の攻撃を避け、波動エネルギーを充填し、ワープ可能地点まで行けば第二話はクリアとなる。敵の攻撃はブラックタイガー隊に任せるといいぞ!



地球滅亡まであと362日



# 宇宙に消えたひとしずく



## NEOG

ネクスザール

ナグザット/12月18日発売予定/7400円



ハッキリってPCエンジンには上質のシューティングがそろっている。そこに新たな名作が1本加わることになった。しかも甘さをおさえた、硬度の高いハードなゲームだ!



◀これがノーマルショット。ノーマルだけではキツイ!



◀メインウェポンには、3種類のパワーアップがある!

## 情け容赦ない、とにかくハードなSTG!

### GUIDED FIRE



◀自機の後方から出て敵を追尾する火炎弾。

### LASER



◀前方V字型に発射。ノーマルと併用できる。

パワーアップタイプ (今月は誌面で4種類のサブウェポンを紹介しているぞ) だけど、決してド派手な撃ちまくりタイプじゃない。かといって難度の高さは、マニアックで意地の悪いものでもない。シューティング作りでは評価の高いスタッフたちの手によるだけに、ゲームバランスは絶妙。さらにシューティングのダイゴ味、壮快感をそこなうことなく、ハードなゲーム性が追求されている。ファンにとっては、正統な、シューティングの総合力が試されるゲームといえるだろう。

## ビジュアルにも注目だっ!



シルティ

▲連邦宇宙軍の女性パイロット。21歳、B型。

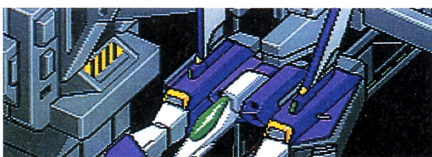


ランティ

▲宇宙軍パイロット。シルティとは幼なじみ。



# やさもう



オープニングとエンディングでは、ドラマチックでちょっと感動的なビジュアルがゲームを盛りあげている。ちなみに声の出演は、ランティ (古谷 徹)、シルティ/レイ (弥生みつ)、ストライク・リーダー (沼田裕介)、オペレーター (永島由子)、ハックナー (池田秀一)。

## 巨大戦艦のワーブアウト!演出もさえる!



▲ステージ1では、敵の巨大戦艦群と対決。敵戦艦は突如、ワーブしてきて、護衛の飛行ユニット部隊と共に壮烈な攻撃を仕掛けてくる。





# の涙

## めざすは宿敵、真紅のメカ!!

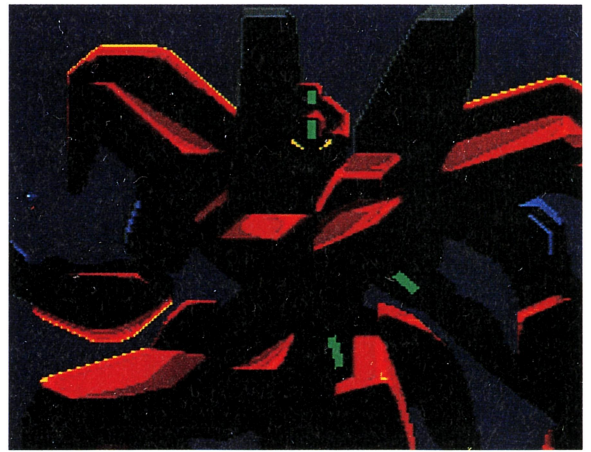
### ＜ストーリー＞

西暦2012年、地球は連邦政府のもとに統一され、惑星に連邦宇宙軍が派遣されていた。そんなおり、正体不明の艦隊が土星軌道にワープアウトし、連邦宇宙軍を襲撃。その激戦の中で数々の勇士が散り、連邦宇宙軍は壊滅的打撃を受けてしまう。

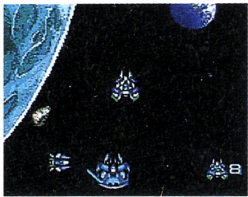
それから時が経ち西暦2025年——。愛は宇宙の

遠くかなたへ消えた。もはや涙さえ……

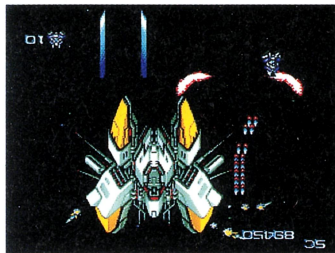
最新鋭スマッシャーは単身、敵艦隊に突入する！



### FUNNEL



▲自機の前方をオプションが半円軌道を描いて移動し、敵を撃破。



▲これはステージ1のボスキャラ。前方からレーザーを、サイドからはホーミングを撃って攻撃してくる。

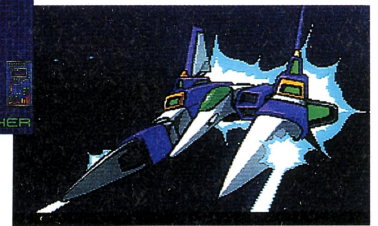


▲ステージ2は短く、たちまちボスと遭遇する。ボスは触手を振り回し、上から岩石のかけらを落とすぞ！



▲一転、攻撃の激しくなるステージ3。敵機の数も多く、攻撃も激烈。後半には高速スクロールもある！

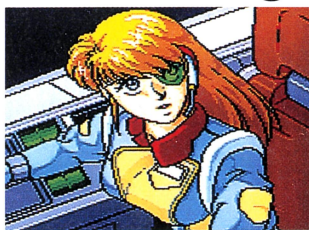
# しさなんて捨てた。涙もいらない。



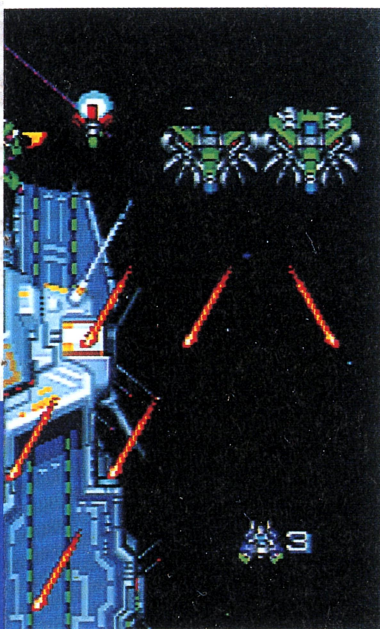
### CRAWL MISSILE



▲2発のミサイルが左右の壁に沿って進み、敵を撃破する。



▲おお、シルティよ。きみのその美しい姿は——。



▲ステージ6は最終ステージ。敵機は数多く、攻撃も激しく、敵弾も多く超ギンギン！



スーパー  
ダライアスⅡ

# SUPER DARLUS II

NECアベニュー／12月発売予定／価格未定



## PC史上最強のシューティングが ついに還ってきたぞ!!

あの『ダライアス』が還ってくる! よりパワーアップした巨大戦艦の群れに、強化型シルバーホークを駆って立ち向かうのだ。キミは新たな26ゾーンのバトルステージを完全制覇できるか?

### GAME STORY

#### 数千年の時を越えて ベルサー軍団が襲来!

ベルサー軍団によって惑星ダライアスが滅びてから数千年が流れた。その時脱出に成功したプロコとティアットの子孫たちは、惑星オルガでシルバーホークを強化していた。ベルサーの再度の襲来に備えて……。ある時、彼らはSOS信号をキャッチした。それは、太陽系に逃げのびたダライアスの仲間の子孫からの信号だ。彼らは、2人の戦士を新型シルバーホークに乗せて送り返した。ベルサー軍団との時を超えた戦いが今、再び始まるのだ。

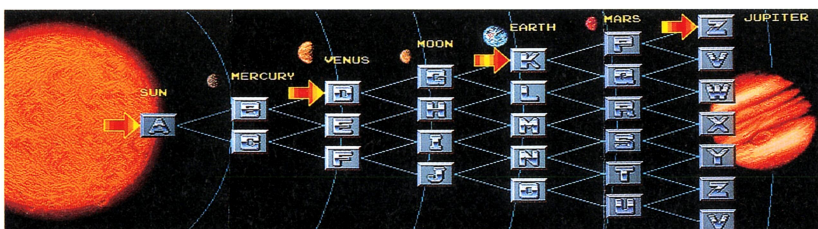


▲新生シルバーホーク、発進!  
▲戦士のうちの一人、Jr。もう一人はヤングという女性だ。

## Iに劣らぬスーパー移植が実現!

オリジナルであるアーケード版は、2画面分にも及ぶ大型きょう体。前作『I』では、オリジナルは3画面分。だけど、移植は完璧だったよね。その移植力は、今回も健在。最強のアレンジでアーケードからのファンにも満足してもらえる仕上がりだ。この開発画面を見たらうだけ

で、そのへんのことがかかってもらえると思う。また、ドルビーサラウンド&体感サウンド(別売のバーチャルクッションが必要)で臨場感抜群のサウンドが楽しめてしまう。さらに巨大戦艦は、その数も、戦いもアーケード以上のものになるとか。とにかく凄いダラⅡなのだ。



全クリアが目標だ。同じ分岐型の26ゾーン。前作と完

### CONFIGURATION

| GAME LEVEL          | NORM  |
|---------------------|-------|
| SILVER HAWK LEFT    | 03    |
| CONTROLS            | 03    |
| JOYPAK AUTO RELEASE | OFF   |
| PLAYER              | PROCC |
| SOUND KEY           | 00    |
| DEBUG MODE          | OFF   |

▲難易度、残機など、さまざまな設定の変更もできる。

▼ハイスコア画面では、なんと50人分が表示されるぞ!

### BEST 50 PLAYERS

| RANK | SCORE  | NAME | ZONE |
|------|--------|------|------|
| 1ST  | 350000 | FJI  | B    |
| 2ND  | 345000 | KIK  | B    |
| 3RD  | 340000 | SEN  | B    |
| 4TH  | 335000 | KAT  | B    |
| 5TH  | 330000 | DDN  | B    |
| 6TH  | 325000 | KUM  | B    |

## かつての巨大戦艦が 中ボスとして再登場!!

▼各ゾーンにはIのボスが中ボスとして再登場する。



## 新たなパワーアップシステムはこれだ!!

パワーアップの爽快感も『I』以上に上だぞ。強化される武器はレーザー、ミサイル、ボム、アーム(シールド)の4種類。それぞれ黄、赤、緑、青のアイテムを取ることで強くなっていく。アイテムは特定の敵編隊を撃破すれば出現する。ただ、アイテムの出現率はアーケードよりも抑えられそうだ。



▲スタート直後の装備はこんなもの。



▲アイテムキャラは見逃さず倒せ!



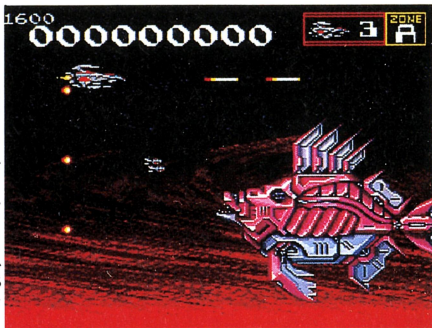
▲最終状態がこれ。ほとんど無敵だぜ。



# 新天地を守れ!シルバーホーク発進!!

ステージ構成をもう一度説明しよう。この『II』も前作同様7ステージ、26ゾーンだ。各ゾーンのラストには、巨大戦艦が待ちうけてる。これを倒すと分岐点が開れ、次に進むべきゾーンをプレイヤー自身が選べるのだ。そして、7つのゾーンを突破すればゲームはクリア。ただし、どのゾーンをクリアするかによってエンディングが変わってくる。最高のエンディングめざして、全ルートの制覇を狙おうぜ!!

▶ゾーンAのボス・ゴールドアイズ。アーケード未登場の巨大戦艦だ。



じゃあ、序盤ゾーンを紹介するぞ。まずはゾーンA。ここは別名太陽ゾーン。ここだけは絶対通らなければならないゾーンだが、いきなりアーケード版とは敵キャラも配置も違っているので、上級者といえども油断は禁物。灼熱地獄の中、前後から次々と敵が出現するぞ!



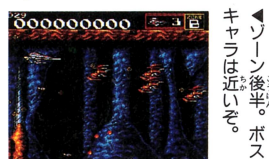
▲吹き上がるマグマや火炎弾に気をつけて進め。



▲まずは山岳地帯。地上からも砲撃が!



下へ降り続いて洞窟へ。上の固定砲台を叩け。



▲ゾーン後半のボスキャラは近しいぞ。

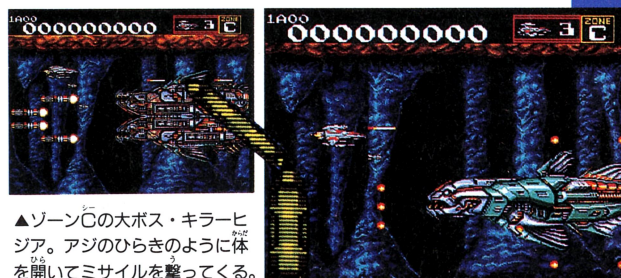
水星ゾーンであるB・Cは、非常に面構成が似ている(といっても完成バージョンでは変更になる可能性もあるけどね)。どちらも山岳地帯から洞窟へと背景が移り変わっていく。そして、両方にいえるのは地上の固定砲台からの攻撃が激しいということだ。砲台の位置を覚え、ボムで素早く破壊。すぐに空中キャラに備えることが大切になるぞ。



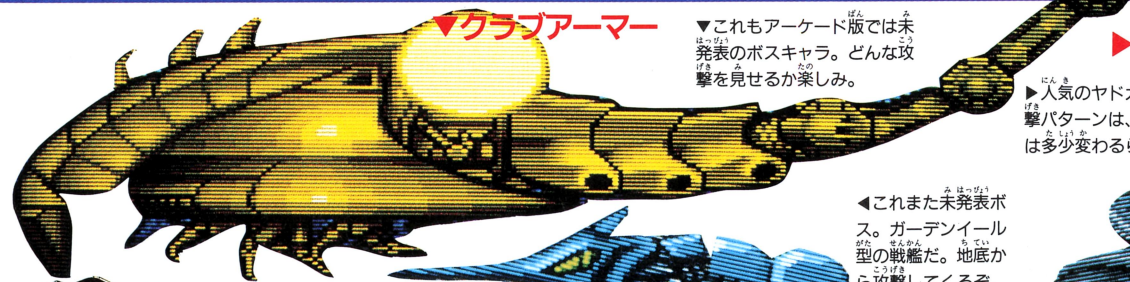
▲ゾーンBの中ボスはガードサバージュ。



▲Cの中ボス・ハイパーステリング。



▲ゾーンCの大ボス・キラヒジア。アジのひらきのように体を開いてミサイルを撃ってくる。

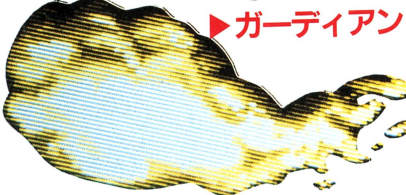


▼クラブアーマー

▼これもアーケード版では未発表のボスキャラ。どんな攻撃を見せるか楽しみ。

▶ヤマト

▶人気のヤドカリ型戦艦。攻撃パターンは、アーケードとは多少変わるらしいが……。



▶ガーディアン

◀これまた未発表ボス。ガーデンイール型の戦艦だ。地底から攻撃してくるぞ。

## 警戒!!

## 敵巨大戦艦接近!!



# 気持ちのいい汗、すがすがしいゲ



「この運動会のヘンテコな競技を考えたのはコイツだ！」



そして4つのチームが集まった!!



「オープニングデモで参加各チームの選手たちが紹介されるぞ。」



「画面下には各選手の獲得ポイント(ボース時)や体力が表示されるぞ。」



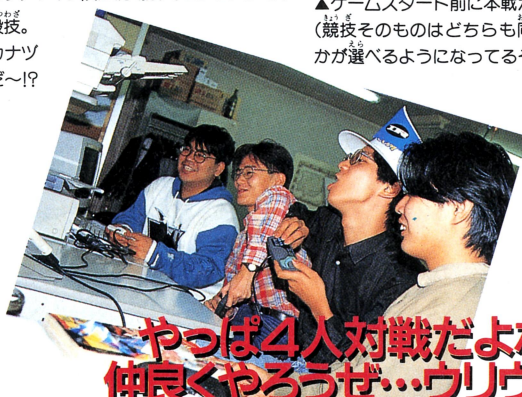
ナグザット/12月4日発売予定/7200円

冷峰高校の挑戦に、おなじみにおくんの熱血高校、りき率いる花園高校、そして連合チームが集結。クロスカンツリー、障害部屋競争、玉割り、勝ちぬき格闘戦という4つの競技で、奇想天外ハチャメチャな大運動会が始まる! 運動会とはいってもノリは格闘技。なぐる、けるのケンカ殺法が勝負を決めるぞ!

「くにおの必殺技。下に落ちてくるカナツチはなんなんだ〜!」



「ゲームスタート前に本戦カ練習(競技そのものはどちらも同じ)かが選べるようになってるぞ。」



## 最下位のやつが缶ジュース買いに行くんだかな!

YUGON: 運動会っていえば、いなりすしのお弁当だけが楽しみだったな。オレ、かけ足遅かったから。

AM: へへっ、ウチは手巻きすし。  
てらもー: 同級生にすし屋の息子がいたんだけど、そのお父さん、運動会の昼食時にすしにぎってた……。

AM: ホントかよー。  
ワリオ: ヒュッヒュッヒュッ。  
YUGON: おい、ワリオ〜、ひとをなぐってばっかないで、ちゃんと走れよな。  
AM: あ、痛エ! パクダン投げやがった。  
ワリオ: だって、そうゆうゲームなんだもん。なぐってもポイントになるんだよ。



ワリオ

「悪の格闘家ゲーマー・ワリオ。ゲーマーだからうまい。うまい上にひきようでずこい極悪人。」

YUGON: なんなんだよ、この競技は!?  
KANA: あ、またサボって遊んでるうー。  
AM: ねえ、ねえ、北海道の運動会って、なんか変わった競技なかった?  
KANA: そうねー、ボブスレー(そり)とかタイヤに人を乗せて引っ張る「ばんば」とかあったけど。

てらもー: 玉入れ競争の代わりにまりも入れとか、クマに乗ってキハ戦とか……。  
KANA: そんなのあるわけないでしょ!  
AM: だいいちクマに乗ったら騎馬戦じゃねーだろ! くだらねーなあ。  
てらもー: あ、そうか、でへへへ……。  
ワリオ: ウヒョヒョヒョヒョ。  
AM: あ、ワリオがまた武器振り回してるよ。オレのキャラ体力減っちゃったよ、んもう。



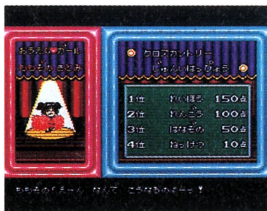
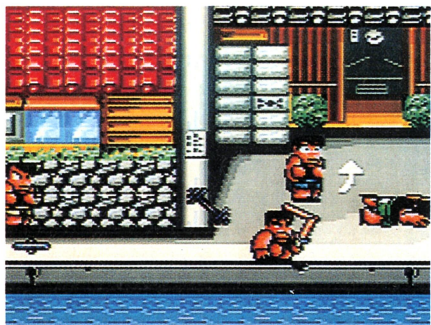
AM

「その温和な人柄は、借りてきたイノシシのよう。今月メチャ忙しかったウサをゲームで晴らす…!」



# ンコ、ひたむきなケリ

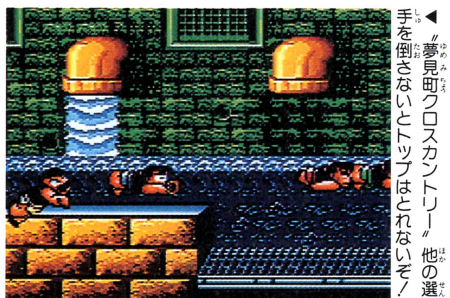
▶ステージにはいろんな武器が落ちていて、武器使用可能。投げつけることもできる。



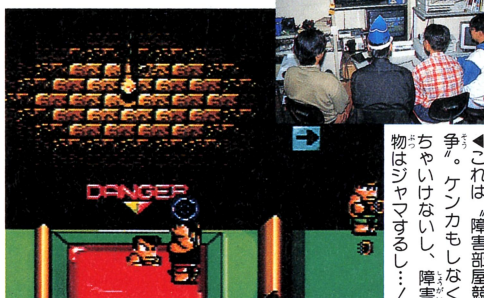
▲各チームにはチアガールもついてる。わおわお。各競技ごとと総合順位が発表され、1Pの時、総合順位で最下位になるとゲームオーバー……だ。



やったなあ! おーし、てらもーフクロな!

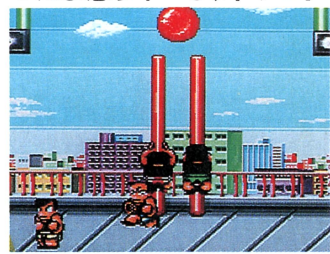


▲「夢見町クロスカントリー」他の選手を倒さないとトップはとれないぞ!



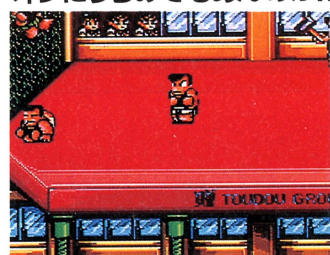
▲これは「障害部屋競争」。ケンカもしくちやいけなし、障害物はジャマする……

ったま悪いーな、オマエ!



▲棒の上の玉割の競争。では4人の選手が2つのチームに分かれ、先に割った方が勝ちだ。

オレにうらみでもあんのか!?



▲屋根の上での勝ちぬき格闘。他の選手の体力を奪うか、場外へ投げ捨てたりして勝ち残る。

# やっぱ運動会って楽しいよな!

▶元陸上部。その足は、まるでエゾカモシカ。冬でも靴下をはかれないのは単に北海道出身だから?



YUGON: あのださー、高校生の運動会ってクラブ対抗リレーとかなかった?

AM: あったあった。野球部はユニフォーム着て、剣道部は防具つけて走ってた。水泳部は海パンいっちょで (笑)。

てらもー: ウチの学校なんて、柔道部はタタミ持って走ってた。

YUGON: ホントお!? うそだろー。

KANA: じゃ体操部は平均台持って?

▶戦いにはまずスタミナ! が信条。だからって、なんでカメラを向けるといってもメシ食ってるんだ!?



てらもー: そ、相撲部は土俵持って……あ、これは作り (笑)。

AM: バカなことばかり言っていると、ぶちのめすぞ。てらもーのキャラどれだ?

てらもー: くににお。

ワリオ: くににおはオレのキャラ!

てらもー: ホントはユニフォームの赤いやつ。

YUGON: そりゃオレだって!

てらもー: さー、おいらはどれでしょう……。

AM: あ、コイツだな。許さーん、このやろ/てらもー: みんなでよってたかって……ありゃ体力がなくなって失格になっちゃった……。

YUGON: さ、ジュース買ってこいよな。

ワリオ: オレ、プリンシェイクね。

てらもー: そんなのどこにあんの?

ワリオ: ホラ——の駅前。電車でひと駅だよん。

てらもー: もう夜中の2時なのに……ヒーン。

AM: ちゃんとタイム計ってるからな!

▶「え、ボクろ? 足はやかっだんですよお……」じゃ、ひとつ走りして、メロンパン買ってこい!





イストラム統合軍主星アルシ

それぞれの

Su

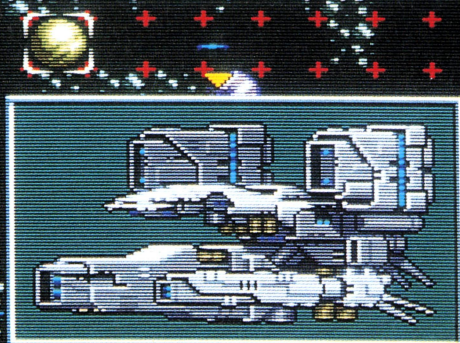
Schwar

スーパージュ

いま、新た



カシアスA 型戦艦が  
完成いたしました  
今期から艦隊配備が  
可能となります



## SYSTEM

コマンドは前作にあったものに、いくつかの新コマンドが追加されている。これらをうまく使いこなして戦いに挑もう。



▲状況によって表示されるコマンドの数は違うのだ。

### 艦隊指揮

艦の移動、修理、改装、造船などを実行することができる。

### 研究

実行すると新型戦艦や武器の完成を早めることができるぞ。

### 小惑星探索

探索が成功すれば、毎ターンごとの収入資金が多くなる。

### 惑星

防衛力強化、防衛艦配備、HFDG(対空砲)配備、造船所建設などがある。

### 情報

経済、勢力、戦艦、惑星などの情報を得ることができる。

### 通信

中立国を説得したり、作戦指令を与える時に使うコマンドだ。

### 行動終了

実行すると自分のターンが終わって相手のターンに移る。

### リスタート

エピソードの最初からやり直すことができるコマンドだ。

### 環境設定

ネームタグの表示やマップモード、戦闘アニメの有無などを設定。

### データセーブ

バックアップに現在の状況を保存しておくコマンド。

### 戦闘コマンド

### 移動

艦の移動コマンド。改装でスピードを上げておくと移動距離がのびるぞ。

### 攻撃

相手が射程内にいるときに実行しよう。何種類かある武器を使い分けるのも攻撃のコツだぞ。

### 待機

その場から動きたくないときに使うコマンド。よく考えて実行しよう。

### 情報

敵・自軍の艦の移動範囲や攻撃範囲を確認できる。またこれだけは実行後に他のコマンドが使えるぞ。

### 撤退

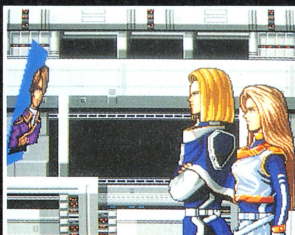
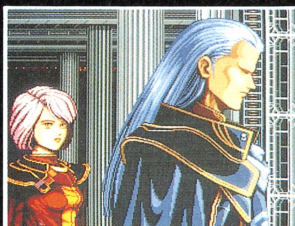
戦闘から離脱する。ただし旗艦がやられると敗北するのと同様、旗艦が離脱しても敗北となる。

## STORY

ソマリ星系では、その盟主の栄光を新興国であるオーラクルムを中心とした、国家連合が手にしていた。そんな情勢の中、これと対照的に衰退の一途をたどるイストラムにおいて、1人の男が動いた。ベルクファスト。彼はイストラムの新たな指導者となるべくクーデターを敢行。圧倒的な軍事力で電撃的勝利をおさめ、瞬く間にイストラムを席巻してしまった。

時の宰相サンデッカー提督はあくまで自力解決を試みたが、もとより王政国家であるイストラムが君主たるレムリア18世を失った今、それは困難に思われた。

だが彼らの希望は、1人の青年に受け継がれる。レムリア王家ただ1人の血縁者ライアン＝ノッビルに…。





# 想いを胸に

ner

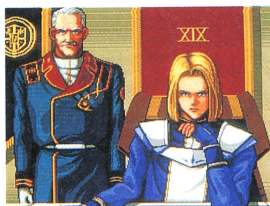
工画堂スタジオ/  
12月4日発売/7800円



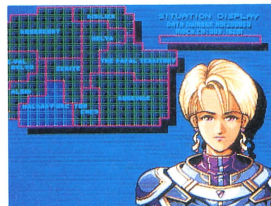
# zschild

アルツシルト 2

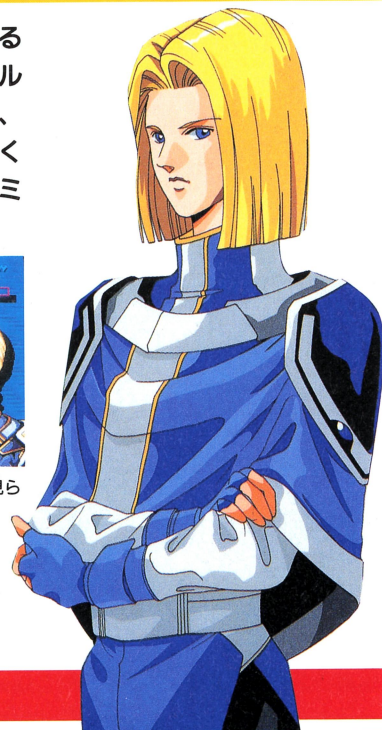
スーパーCDROMソフトとして、あらゆる面でパワーアップした『スーパーシュヴァルツシルト 2』。システムが、戦闘シーンが、そしてビジュアルがボクたちを限りなく熱くさせてくれる！ 年末にやってくるこのシミュレーション大作を、ファンなら逃すな!!



▲前作でも好評のビジュアルシーンは「2」でももちろん健在。



▲画面の随所に凝った演出が見られるのもうれしいね。



## な戦いの幕が開く...

### EPISODE-I

#### 「継承者」

ベルクファストの侵攻を阻止せんと、レジスタンス活動続ける若きリーダー、ライアン、キャシー、ファビオス。だがここにきて、圧力を増してきたベルクファスト軍の前にアンウィンカへの脱出を余儀なくされる。困難な作戦に誰もが敗北を覚悟したそのとき、ある通信がライアンのもとへ入った…。



▲まずは南東をめざし、ホウリア領からアンウィンカを目指す。



▼戦闘シーンでは迫力あるアニメで艦隊戦が展開する。

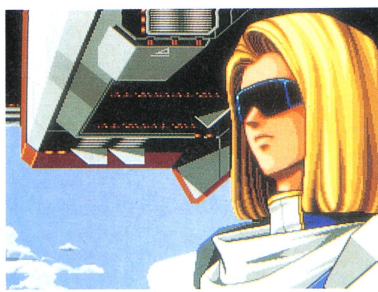
レムリア陛下の落し子についてはあんなに聞いたことがあるとは思うが

▲ライアンは、真実を知らされ国王に即位することを決意。

### EPISODE-II

#### 「レムリア奪還」

ライアンの即位により、イストラムは劇的な変化を遂げた。一部ではベルクファストに反旗をひるがえすものも出始め、敵側では動揺が広がっている。そこでライアンはこの機会に主星レムリアの奪還を司令した。



▲国家をたばねる象徴として即位するライアン。



ローザコート軍の支配下にあるため敵の艦隊の侵入が警戒される

▼わずか2つの艦隊しか持たないライアンにとって、心強い味方だ。

▲ベルクファストのローザコート軍の反撃は、予想通り少ない。

私はこの通信に先立ってローザコートに絶縁状を送りました

▲1つずつ惑星を攻略し、主星レムリアをめざす。戦略の見せどころだ。

### EPISODE-III

#### 「進撃」

レムリア奪還作戦の成功によって、国内の反ベルクファスト運動はいっそう勢いを増していった。一方ベルクファスト軍も戦力の再編成をすめ、建て直しをはかる。だがライアンは、ベルクファスト軍の本拠地への侵攻を決断する。帝国軍と他の大守領の兵力を2つに分け、ゼライトに駐留している艦隊の撃破をめざす。



▲主星レムリアの奪還によって、帝国軍はその勢力を増していた。



▼ライアンの力になってくれる大守も少ない。

ローザコートが母艦を戦力に加えてきた以上僕達も開発を始める必要がある

ハルナリオーク太守領 防衛艦隊准将 イアン=ハルナリオーク

▲敵の新たな戦力に対抗し、こちらも研究を始めよう。

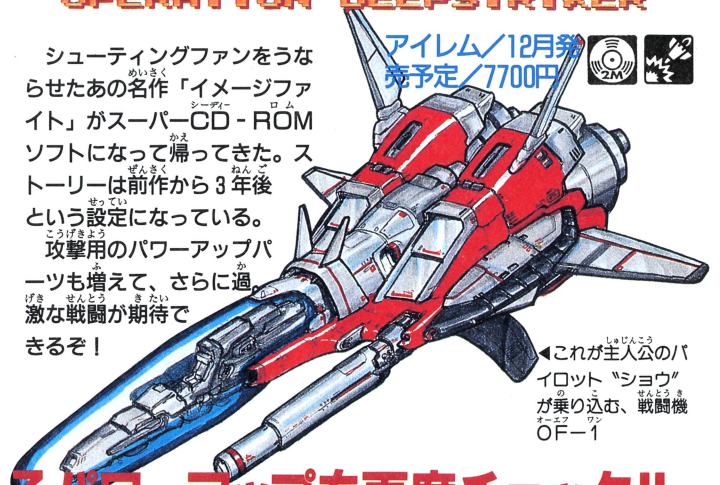


# ImageFight II

OPERATION DEEPSTRIKER

シューティングファンをうならせたあの名作「イメージファイト」がスーパーCD-ROMソフトになって帰ってきた。ストーリーは前作から3年後という設定になっている。攻撃用のパワーアップパーツも増えて、さらに過激な戦闘が期待できるぞ！

アイレム/12月発売予定/7700円

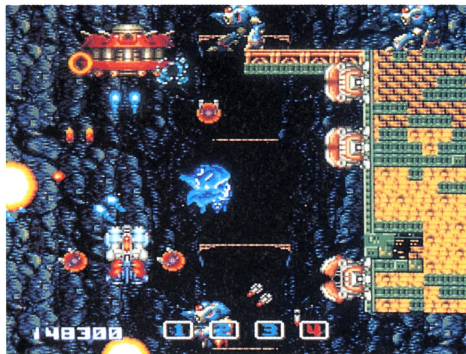


これが主人公のパイロット「シヨウ」が乗り込む、戦闘機OF-1

## STORY

2048年、ムーンベースマザーコンピュータ「マリコ」崩壊とほぼ同時に一種の信号と思われるパルスが発せられた。……それから3年。土星と天王星間軌道に設置された外宇宙探査用電波望遠鏡が異常を感知した。いて座方向宙域において強力な重力波と空間のゆがみを確認、さらに赤方変位を伴った物体が多数出現した。その数時間後、地球の軌道上にある軌道望遠鏡も同じ現象を確認。分析の結果、物体はまっすぐ地球をめざしていた。地球防衛のため、再びOF部隊が出動する日がきたのだ。

## 戦略性のあるパワーアップを再度チェック!!



▲ポッドと特殊攻撃パーツは、同時に装着することができるからとても強力。

前作を体験していない人のためにも、ここで「イメージファイト」のパワーアップ方法についておさらいをしておこう。パワーアップパーツは、自機の頭に装着する特殊攻撃パーツと、自機のまわりに3体つくポッドがある。どちらもPOWボックスを破壊して手に入れるんだ。



▲スピードは4段階。画面下に赤で表示される。



▲チェンジ時のバックファイヤーで攻撃も可能。

## 自機のまわりにつく赤と青のポッド

ポッドには向きが変わる赤と、前方固定の青の2種類ある。出現すると赤青に点滅するので、取りたい方に変ったら装着するようにしたいね。3体ポッドをつけるとき、もう1つ取ると、3体ともその色に変わってしまうんだ。



▲ポッドを飛ばすこともできる。これで死角にいる敵を倒せ！



レッドポッド

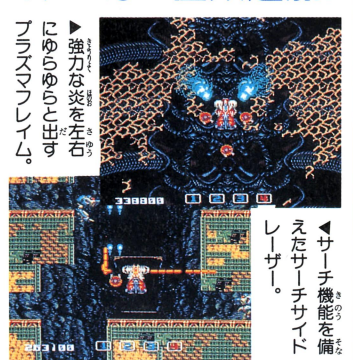


ブルーポッド

## 前方に装着するアイテムは7種類追加!

ポッドとパーツは下のPOWボックスから出現。特殊攻撃パーツは、前作の9種類から7種類も増えて、全16種類になったんだ。

このパーツは、わざと敵にぶつけたりして壊し、ほかのパーツにつけかえることも必要だ。

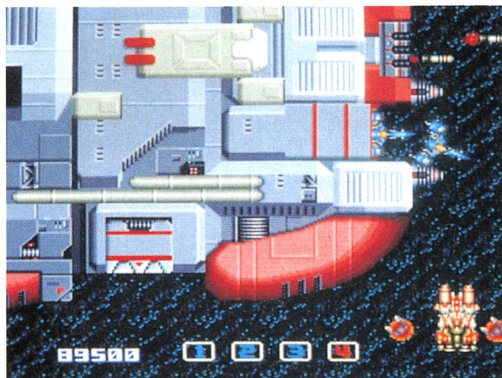


▲サーチ機能を用意したサーチサイドレーザー。

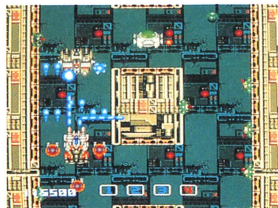
# 3年前の戦いは単なる前哨戦に



# OF-1はエイリアンフォースの地球到達を防ぎきれのか!?



▲画面をうめつくす、海上浮遊要塞「ギガンティックカンサイ」。



▲その場の状況に応じて、次々と攻撃パーツをつかえていくのも作戦のうちだぞ。

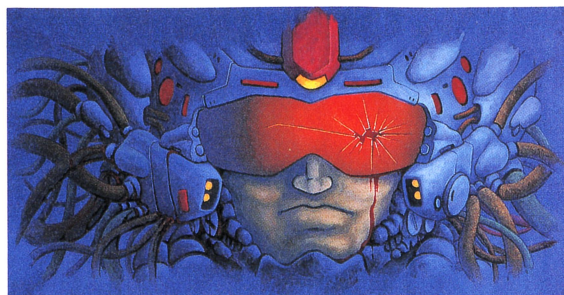
▼ボスはただ撃っているだけじゃ倒せない。逃げ場もちゃんと確保しないとな。



「イメージファイトII」は全部で10ステージ。そのうちの4ステージまでは訓練ステージ、いわゆるイメージファイトとなるわけ。

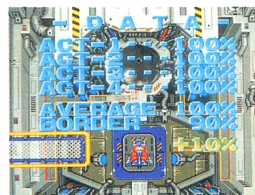
前作では訓練ステージが5つ、実戦ステージが3つだったことを考えると2ステージ増えたことになるんだ。ステージには前作以上のくふうがこらされているから、どんだのめりこんでいくはず。

難易度は後半になるとはつきりいって、かなりのもの。スタート時にゲームレベルを3段階に変更できるから、まずはイージーなものから挑戦したほうがよさそうだね。ボスなんかもハデに攻撃してくるし。



## 敵の破壊率90%以上でリアルファイトをめざせ!

訓練ステージから実戦ステージのリアルファイトに進むためには、訓練ステージで平均90%以上敵を破壊しなければならないんだ。もし、90%に満たない場合は、自動的に補習ステージへとつれていかれてしまうってわけだ。そこは異常なほどの難かしさだぞ。



▲訓練の4ステージで敵の破壊率平均が90%以上になれば…



▲このリアルファイトのステージへと進むことができる。

## 豪華声優陣によるビジュアルシーンも見のがせないぞ!

スーパーCD-ROMになって、ビジュアルシーンが追加されたこともこの「II」のお楽しみのひとつ。ステージの合間にアニメーションによるストーリーがはさまれているんだ。みんなも知っている声優さんばかりでしょ。



▲プラント内でマドンナ的存在の女性、レイ・ファロン。

▼ゲームを盛り上げるビジュアルシーンがたっぷり。

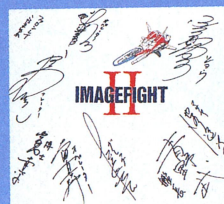


▲このゲームの主人公でOF-1パイロットのショウ・サムラ。

### サイン色紙をたった1名にプレゼント!

左の9人の声優さんたちによる寄せ書きふうサイン色紙を1名の方にプレゼント。希望者は官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「イメージファイト・サイン色紙」係に送ってください。締め切り/11月29日。当選者の発表は発送をもってかえます。

▶役名と声優さんたちのサイン入り色紙だ。



▲なごやかな雰囲気でも声優さんたちのレコーディングが進められたぞ。



ナレション 掛川裕彦



ショウ・サムラ 古谷徹



レイ・ファロン 小山裕香



グレイク・ウクス 屋良有作



ノール・ファガソン 青野武



フォンアルセンスタイン 宮内幸平



マサヤ・サムラ 池水通洋



オペレーターA 太田真一郎



オペレーターB 永島由子

# すぎなかった…OF-1再び発進!!



# モトローダーMC MOTOROADER モトローダーMC

メサイヤ/12月発売予定/7200円



俺あ、3度のメシよりバトルレースが好きなんでい！ というあ〜た。  
いいゲームがありまっせ。そっ、あの『モトローダー』が今度はスーパー  
CDになって帰ってきたのだ。さあ、熱い戦いのはじまりだ！

## 興奮のバトルレースで 勝ち残るのはだれだ!?

さて今月は、『モトローダーMC』が前作からどう変わったか、  
といったポイントを中心にゲームを紹介していくぞ。

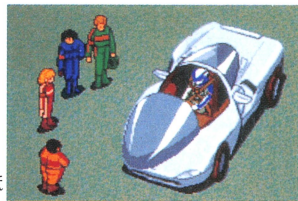
まず1番大きなポイントは、コース全体が一目で見渡せるってこ  
とだ。これならスクロールに追いつかなくて、画面の端に行くと飛  
ばされちゃう、ってことはないもんね。さて2つ目のポイントはよ  
りレース色が強くなったということかな。かといってライバルを攻  
撃できない、なんてことはない。武器は下で紹介している2種類が  
ちゃんと用意されているから、思う存分相手をジャマしちゃおう！



▲MCはミニカートの略な  
のだ。A級モトローダー目  
指してがんばろう！

▶う〜ん、ビジュアルシー  
ンといえはやっぱり女の子  
が出なくっちゃ!?

▶オープニングでは5人の  
ドライバーが絶景登場。



### サ キ ャ ッ ト

いくつか用意されたコースの中から、  
今月は3つを紹介。まず最初はこの「サ  
ーキット」コースだ。一番単純だから練  
習にはもってこい。ただ慣れてくると、  
コースが単純なだけに、1つのミスが勝  
敗を決めてしまうことになりかねないぞ。



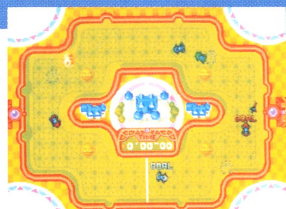
### 市 街 地

「市街地コース」の特徴は、直角コー  
ナーがいくつかあるってことだ。コース  
通りに直角に曲ろうとするのは、あまり  
いただけないぞ。コーナリングの基本は  
あくまでアウト・イン・アウト。これだけ  
でけっこう差がつくもんだよね。



### メ ル ヘ ン

上の2つのコースとはガラリと変わっ  
た雰囲気「メルヘンコース」。よ〜く見  
るとコースのまんなかに家まで建ってるぞ。  
このコースで走るときは、間違っても家  
にグレネードをぶち込まないようみんな  
も気をつけよう。

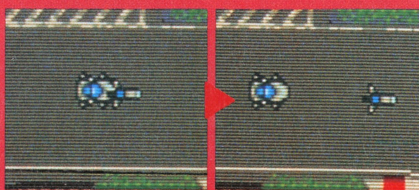


## テクでダメなら 武器で勝負だ!

『モトローダー』といえはやっぱりバ  
トル。これがなくっちゃあ、楽しさが半  
減しちゃうもんね。今回使える武器は、  
グレネードとボンバーの2種類。ミニカ  
ートだから、あんまり武器をつめなかつ  
たのかな? でもこれだけあればじゅう  
ぶんライバルをジャマすることができ  
るハズ。うまく使いこなせばゴール前での  
大逆転勝利だってあるもんね。

### グ レ ネ ード

グレネードは前方に攻撃する武器だ。前作  
のように弾数制限はないから、ビシバシ使い  
まくれる。ただアクセルボタンを一瞬離すこ  
とになるから、スピードが落ちちゃうけどね。

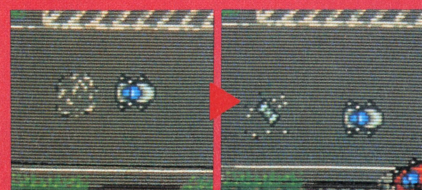


▲①ボタンをすばやく2  
回押して発射。

▲グレネードに当たると  
はね飛ばされるのだ。

### ボ ン バ ー

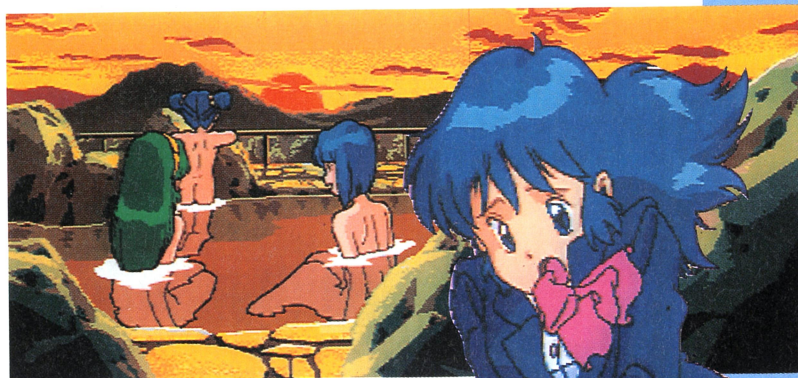
グレネードとは逆に、ボンバーは後方に攻  
撃ができる。トップに立ったらこいつでポジ  
ションをキープしよう。ただしこれも発射す  
るときにスピードが落ちちゃうぞ。



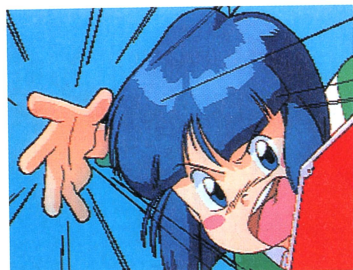
▲ボンバーは①ボタン(バ  
ックボタン)を2回連打。

▲後続車がうまく爆風に  
巻き込まれれば大成功!

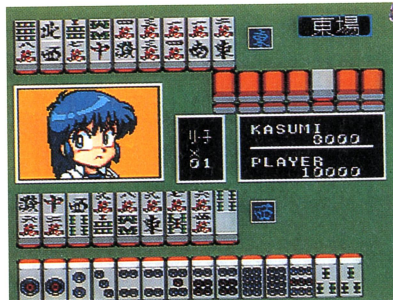
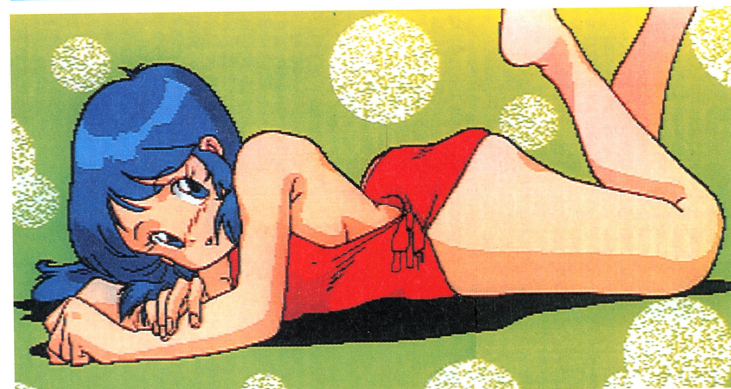




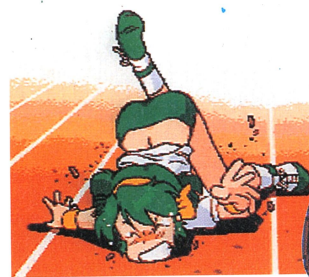
# 私たちの思い出、見せてあげる♥



全国のギャルゲー(笑)と麻雀ゲームファン期待の星。今月も新着ビジュアル大公開だ！ちなみにこれらのビジュアルは、未来、ショウ子、香澄ちゃんたちの思い出の1シーン。麻雀に勝てばちょっとHな写真とともに、そのときの思い出を語ってくれるぞ。なかには恥ずかしい思い出もあるとか…ウハハ。



「ゲーセンとはちよつと変わった麻雀シーン。しゃべるよ。」



「こーんな恥ずかしい思い出がいっぱい。ブルマが初々しくていいね。」

## リアル麻雀シリーズ 生みの親 セタ爆撃インタビュー!

とつぎ  
**突撃!**

リアル麻雀の全貌に迫るべく、我々取材班はオリジナル版、そして今回のスペシャルの製作

にあたったセタさんに直撃インタビューを決行してみました!!  
——唐突な取材、すみません。さっそくですが、今回のスペシャルについてお伺いしたいのですが。  
坪井：そうですね、今まで知ることのできなかった彼女たちの過去が分かるので、ファンの方々は喜んでいただけたと思います。  
——そのファンなのですが、リアル麻雀シリーズがここまで熱狂的

フシシシ



▲お話を伺ったセタの坪井さん…愛用のマグカップ。

な支持を受けている秘密はなんでしょうか?  
坪井：やっぱりキャラクター人気でしょうね。他のゲームにはない立体感というか、生々しさが受けたんじゃないでしょうか。

——なるほど。ところで気になるアーケードのP.V.なんですが…。  
坪井：きましたね。来年春のショー出展を目指して開発中です。今回は脱ぎのパターンにも凝っていて、なにしろ大人の大人が徹夜で実演しながら脱ぎ方を研究したという(爆笑)。期待してください。  
——考えるだけでおそろし…もとい、楽しみです。それでは、本日はありがとうございました。

**ああ!?PIVが!!**



「ひよつとしたら本初公開?のPIVだ!! 映りが悪くてメン。」





# TECMO WORLD CUP Super SOCCER

テクモ  
ワールドカップ  
スーパーサッカー

メディアリング / 12月4日発売 / 7800円



アーケードで人気のあった「テクモ ワールドカップ'90」をPCエンジンのソフトとして完全移植したのがこのゲーム。来年にはいよいよ日本にもプロのサッカーリーグ「Jリーグ」が開幕されることもあって、サッカー熱がどんどん高まってきてるよね。そんなところにこのサッカーゲームが登場。まさにタイムリーなソフトといえるんじゃないかな。

画面は3Dタイプの横スクロール。フォーメーションほか天候までも設定が可能だ。1人でもいいけど2人対戦プレイはさらに熱くなるぞ！

## 弾丸シュートで世界の強豪たちをなぎ倒せ

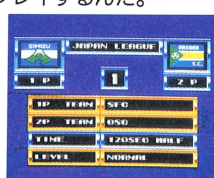


キャラクターの多彩なアクションを始め、選手たちのリアルなプレイが楽しめるこの「テクモワールドカップスーパーサッカー」。プレイモードは、チャンピオンシップ（選手権試合・7チームとの総当たり戦でデータセーブ可能）と、プラクティスゲーム（練習試合）のどちらかから選び、その後、ワールドカップ（各国代表チーム）かジャパンリーグ（国内チーム）を選んでプレイするんだ。

▶オープニングのビジュアルも見のがせないぞ。



▲全8か国の中から好きなチームを選ぼう。



▲こちらにも全国の8チームから選べるんだ。

### 天候が変わるとフィールド コンディションも変わる！

サッカーゲーム初の天候モードもついているんだ。この天候を変えることでフィールド・コンディションも微妙に変わってくるぞ。天候は晴れ、雨、雪の3種類から決定できる。



## フォーメーションを選ぶのが戦略の基本

フォーメーションを決めるのも勝つための重要なポイントだね。ノーマル、オフェンス（攻撃重視型）、ディフェンス（守備重視型）の3種類から選べる。どれにするか戦略を考えて決めよう。また、対戦時間も選ぶことができるよ。

▶守るか、攻めるか、きみが監督気分決定。



▲チャンピオンシップでは、ノーマルとイーजीからレベルも選べる。天候モードを設定し終わるとキックオフ！



シュートをめざして  
ゴールを決めろ！



# ゼロヨンチャンプ II

## Zero 4

メディアリング  
12月発売予定/7800円

CHAMP II



ぜんさく につぽん しゅじんこう こくさん  
前作でゼロヨン日本一となった主人公は、国産の最新人気車種(なんと実在の車がフォルム、スペック、エンジンサウンドもリアルに50車種も登場!)を駆って、ゼロヨンレースの本場アメリカへと渡る。この時期だけにアメリカの風は冷たく、厳しそう…。日米間に火ダネを散らす(!?)衝撃と興奮の怪作だ!

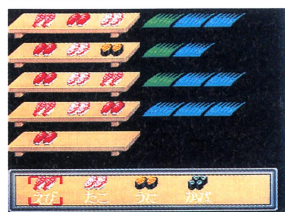


# 走れ日本車!アメリカの風は強い。

## レースの他、ミニゲームでアメリカ観光しちゃうのさ。

アメリカに渡った主人公は、西海岸から始めて東海岸までを横断する20都市を転戦。各都市でゼロヨンレースに挑戦するんだけど、それだけじゃない。各都市ごとにきれいなグラフィックとともにその町の横顔が紹介される他、多彩なイベントが用意されているぞ。もちろん、このゲームの名物ともいえるミニゲームもいっぱい。ミニゲームを遊びながら、アメリカ一周の観光旅行気分が味わえちゃうのだ。

### すし当てゲームでい



◀ネタが当たっている、場所が当たっている、というヒントが右側に表示される。

4種類のすしの中から、3つだけを選びだし、試行錯誤しながら、3つのすしネタとその順番を当てるゲームだ。

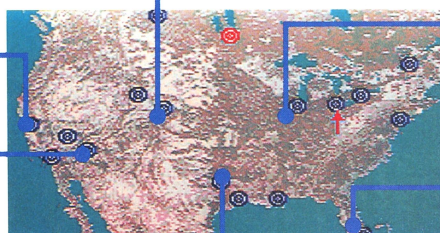
### カジノ



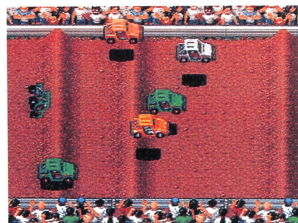
### チキンコンテスト



これはデンバーでのミニゲーム。ニワトリを飛ばして、ゴールの円内にみこと着地させれば賞金もらえるぞ。



### 賭けレース



ここはダラス。つまり競馬のカーレース版。単勝、連勝複式で賭けられる。

| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
|--------|---|------|------|------|------|
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| オウイノリノ | 3 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |

### 射撃ゲーム



◀すばやいカーソル操作で標的を。女の子やおばさんを撃つとダメ。

シカゴでは、こんなゲームが楽しめる。天井や地下、物かげから現われる標的を狙って、すばやく引き金をひく。ただしギャングばかりじゃなく、民間人も現れる。まちがって民間人を撃ったら減点だぞ。

### ときめきナンパ・ゲーム

アドベンチャー形式でコマンド(つまりセリフ)を選び、浜辺の女の口に声をかけナンパしちゃうゲームもある!



アメリカンギャルと恋が芽ばえる——!?



# 魔物姫

～遠き呼び声～

メサイヤ / 1月発売予定 / 7200円



## 妖子の前に新たな試練が…!

前作では明かされなかった数々の謎。気になっていた人もたくさんいるんじゃないかな。そのあたりの秘密も今回明らかになるはずだから、前作を遊んだ人は特に期待してね。

さてそれではそろそろ本題に入ろっかな。水棲界で助けたセツナを送り届けるため、風棲界までやってきた妖子たち。いきなり魔物に襲われるわ、空から人は降ってくるわで大ピンチ。風棲界のホルト皇子に助けてもらったからいいようなものの、これから先が不安だなあ。風棲界を襲っている大風をおさめなきゃいけないっていうのに…。



セツナ「こいつはホルト、風棲界のオカム皇子さ」

▲風棲界の根から下の世界に落ちそうだったところを、ホルト皇子が助けてくれる。どうやらセツナと知り合いみたいだね。

▼突然空から降ってきたグレン。彼のうわごとに出てきた飛び鳥って、いったいなんだろう？



妖子「セツナ、<トビシマ>ってなんなの？」



「聖地の飛び鳥に行くには、うしろの島かな。なんて、えてもらえませんか？」

▲大風をおさめるため飛び鳥にある春の月琴をめざす妖子たち。町の人に話しかけてみてもみんな冷たい。困ったなあ。



セツナ「ふふん、その顔じゃ手がかりは無かったみたいだな」

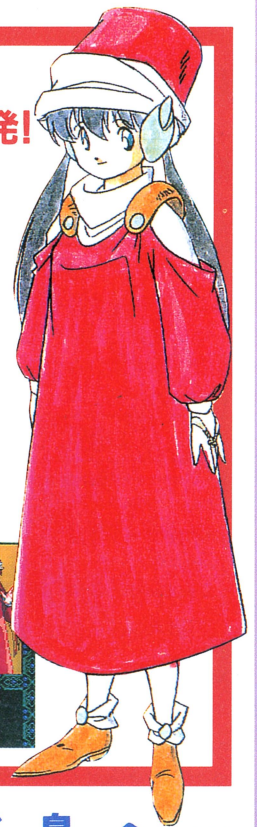
### 変装して聞き込みに出発!

「そんなカッコじゃ私はよそ者です、って言うてるようなもんだぜ」というセツナ。うーん、そりゃもつともだ。というわけでセツナに服を借りる妖子。

いや～、前作もそうだったけど今回は妖子の衣装はいろいろあるみたいだ。うーん楽しみ楽しみ、とこの後の展開を期待しつつ、再び聞き込みへ…。



妖子「そういえばさ、きのう、セツナは奥になんとか言っただけだった？」



## 「春の月琴」を求めて飛び島へ…

どうにか飛び島へ行く方法を見つけ出したのはいいけれど、それにはホルト皇子の協力がいるみたい。でも城の前には門番がいるし、なかなか会えない！

なんかかねばって皇子に会ったものの、今度は皇子がしびっているし…。こんな時はセツナに頼めばなんとかなるかな。て思ったらほんとになんとかなっちゃった。セツナえらいっ！



「オムの大鳥を助けるには、どうすればいいのですか？」



王子の祈禱で大鳥はほんとに来るのか。ちよつと不安。

セツナ「うん、あいつの祈禱を助けるのは初めて見たぜ」

▲オムの大鳥なら飛び島へ行けるみたい。やったね。





週刊  
4

【第1弾】

特別企画

PC 原人の

やれるやつ

もんなら

で迷路

● 100このようかしようひんつき。どしどしおうぼしてね!

アケーツ、アケーツ!.....  
.....というわけで（どんなわけだ!?）左下の  
ルール説明を読んで、アケアケと応募してくれ!

基本は2つ。同じ道を2度通つてはいけない、入り口も  
出口もAからEの好きなものを選んでいいが、出入りに  
同じ出入り口を使うのはペケ。さあ、最高得点をめざせ!



product. We are to  
use it for various hig  
Our early response h  
We think we're going  
business in the mass  
to high grow  
Also be  
of th  
in a  
vivo.  
May, J  
giving  
fun  
each three.

of our vid

...place-use  
and machine for a  
room or vacation  
teen programming and  
iniques, the new VCRs  
for the consumer to use  
passed in the first half of the  
ve talk  
antes  
ing sh  
On the





# ルールせつめい

上の迷路にAからEまでの好きな入り口から入り、同じ道を2回通らずに、入り口と異なる出口から出てください。道の途中にある得点から失点をひいた合計が、あなたの総得点になります。通り方は何通りもありますので、あなたが最高得点だと考えた通り方と総得点を、解答用紙にボールペンなどではっきりと記入し、ハガキにはって必要事項を記入して応募ください。

最高得点の方から順に抽選で賞品が当たります(抽選の方法は右の通り)。  
締切：11月28日(消印有効)  
当選発表：本誌3月号誌上  
ちなみに、1回や2回やったぐらいいじゃ、最高得点は出せないぞ。じっくり取り組んでほしい。

郵便はがき  
〒101-0011  
東京都千代田区  
小学館  
月刊PCエンジン編集部  
〒101-0011

自分の住所  
氏名・年齢  
電話番号

解答用紙

★未発売の賞品は、発売次第発送いたします。

# 1位 コードレスパッド(5人分) (1名)

マルチプレイヤーに強力なアイテム。コード整理から解放されて、明るいゲーム生活が待っているぞ。

# 2位 パーチャルグッジョン+ スーパーライアスII(2名)

臨場感満点の体感スピーカー。音質にこだわるソフトとセットであげるぞ!

# 3位 メモリベース128+信長の野望 (3名)

高度なシミュレーションデータと大容量メモリと超期待の対応ソフトだ。

# 4位 PCエンジン マウス(10名)

パソコンでは当たり前の入力機器。おしゃれなデザインもうれしい。

# 特別賞

月刊PCエンジン特製テレガ(84名)  
本誌の表紙を豪華にデザインしたテレガ。持っているのがステータス。

チャンスは5回!!

●得点の単位はすべて「億点」とします。

★得点の単位はすべて「億点」とします。

★得点の単位はすべて「億点」とします。

★得点の単位はすべて「億点」とします。

★得点の単位はすべて「億点」とします。





NEC HE山岸さん

# 大賞

創刊4周年  
記念企画第2弾

未来の

きみたちが大人になる21世紀には、いったいどんな

PCエンジンの進化やイラストの作品例も参考

## 白亜エンジン紀

## ロムロム紀

## 2メガ紀 (大容量ゲーム機の時代)

はく あ き  
白亜エンジン紀

誕生!!

▼今や貴重品となった、元祖PCエンジン。コンパクトなボディに高性能が売り目。

ロムロム紀

CD-ROM

▼脚メガバイトの大容量と高品質サウンドによって、ビジュアル豊富な大作が可能に。

ROMROM2

本誌創刊

第一次CD-ROM大戦勃発

MEGA-CDに続き、S-CDもCDマシン開発を発表!

SCDへ移行

▼1800ロム、コアグラユーザーもどんどんバージョンアップ!

SCDへ移行

▼1800ロム、コアグラユーザーもどんどんバージョンアップ!

はなひら デュオぶんか  
花開いたDUO文化

▼現在のTVゲーム機の中でも、1歩すすんだ形態のDUO。抜群のデザインに加え、周辺機器も充実してきた。天外IIなど強力ソフトも続々登場。

コードレスパ

▲コマンドは赤に乗り受光部へ人数のプレイも

周辺機器の一部は試作品です。

メモリベース128

▲パソコンSLGクラス、膨大なデータもらくらくセーブ。

DUOモニター

▲鮮明な液晶画面。TVチューナー、ビデオ入力端子装備。

バーチャルクッション

▲重低音部の振動クッション内を通って体に伝

予言者の報酬!!



★マウンテンバイク

優秀予言賞 2名★ミニコンボ

ノストラダムス賞 5名 (特別賞)★バーチャルクッションとコードレスパッド

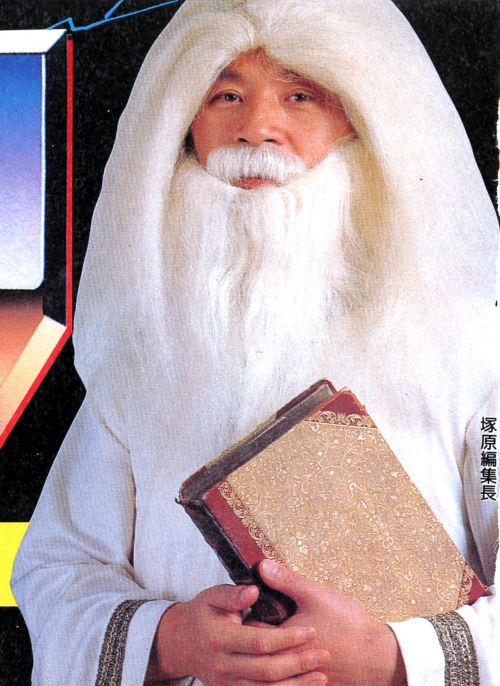
★最優秀予言賞1名

★最優秀予言賞1名





# ゲームマシン



塚原編集長

な家庭用ゲーム機が出現しているのだろうか？

こしながら、遊び心とヒラメキで大予言してくれ!!

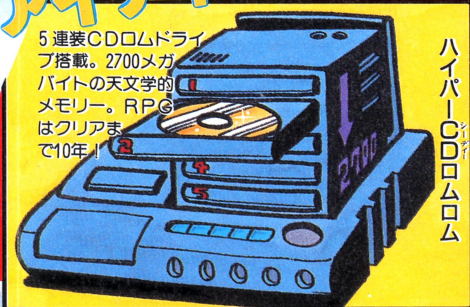
そして  
**新世紀マシンへ...**

起て!!月Pの偉大なる

予言者たちよ!

さて、君の  
アイディアは...?

5連装CD-ROMドライブ搭載。2700メガバイトの天文学的メモリ。RPGはクリアまで10年!

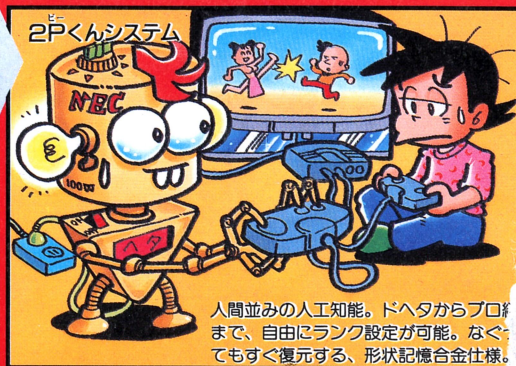


ハイパーCD-ROMロム

▲メインマシンはどうなる? もしかして、CDに変わる新たな記録媒体が発明されるかも。『動画技術の進歩でアニメビシバシ』というのは、当たり前の世界かな。

▶未来でも対戦ゲームは、大人気だろうなあ。ターミネーターのようなヤツと遊ぶようになるのか?

▼ちょっとアブナイ路線かもしれないが、人間は快楽を追求する動物だから、けっこう流行るかも。



人間並みの人工知能。ドヘタからプロまで、自由にランク設定が可能。なぐてもすぐ復元する、形状記憶合金仕様。



枕の中にシステムを内蔵。直接脳に働きかけ、寝ている間、ゲームの世界へ。脳にやさしく、疲れることはない。ソフトは、RPGやアタリ

審査員代表・ハドソン技術本部  
中本さんのアドバイス

## 応募のきまり

未来の家庭用ゲームマシン、システム、周辺機器等に関するあなたのアイディアを、簡単なイラストと文章で表現してください。住所、氏名、年齢、電話番号明記の上、なるべくハガキで、下の欄外のあて先まで応募してください。何通でも応募可能。なお、応募作品の著作権は小学館に帰属します。

(メ切り)

平成4年11月28日  
(当日消印有効)

(発表)

本誌3月号誌上

## その他の審査員



山岸邦彦氏

ダクト事業部  
ロニクス・ハイソナルプロ



塚原正廣  
■本誌編集長



中本伸一氏  
■ハドソン技術部長

技術者である私が言うのもヘンですが、技術の進歩や現実性を無視して、自由な発想でゲームの未来像を考えてほしいと思います。

最近の技術の進歩は、めざましいものがあり、少し前までは夢物語だったことも次々に実現し

てきています。それはきっと、皆さんのアイディアについても同じです。

独創的なゲームの未来像を楽しみに待っています。



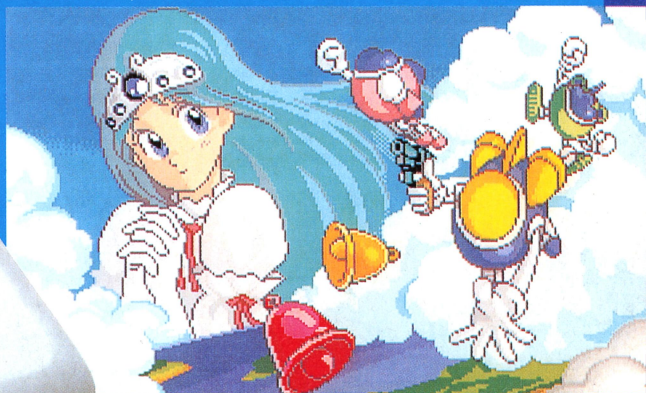
# KONAMI

## こりゃ、大物新人。

とてつもなくカッコイイ、ゲームキャラクターを思いついた。コイツが活躍するゲームが面白くなること間違いなし。ゲームが大好きなキミたちなら、そんな経験が1度くらいあるはず。忘れないうちに大事なアイデアを紙に描いて色をつけて。(…コイツがTVに写し出せたらいいなあ)

ピクノなら直接TVモニターに本格的な絵が描ける。しかも、ラフスケッチから着色までピクノの他に必要な道具は一切なし。シューティングゲームのレーザー光線だって「発光色」で表現できる。完成したキャラクターはセーブカードに保存できるから、ワクワクするようないろんなシーンを考え出そう。

ピクノにはスグレた機能が満載だからジャンルを問わずにいろいろな絵に挑戦できる。いつかピクノ育ちの天才クリエイターが生まれたりして。出てこい、ポップな大物新人。



### 楽しく描けるピクノの特長

多彩な160色カラーパレット

作品を保存するセーブカードつき



カラーバリエーション160色。モノトーン、グラデーション、発光色もあります。160色とは別に「夜空」「レンガ」などパターンカラーも9種類あるので、使いたい色やパターンが必ず見つかります。

ピクノにはセーブ機能があるので付属のセーブカードを使って力作を保存し、自分の作品集を眺めて悦に入ることができます。また、創作中の作品を一時的に保存して大作にチャレンジすることもできます。

●5種類のペン先 ●簡単に直線や円が描ける ●絵の拡大／複写／移動／切り取り／修正ができる ●豊富な種類のスタンプ ●タッチペンをを使った扱いやすいタブレット入力

好評発売中  
定価29,800円  
(税別)  
セーブカード  
つき

コナミ グラフィックコンピュータ



# PICNO

ピクノ

© 1992 KONAMI  
All rights reserved.



モニタージュ 好評発売中 定価:3,800円(税別)

のっぺら坊に、目・鼻・口などのスタンプを使って顔を完成させていきます。知っている人の似顔絵を描きましょう。完成した顔には「××××のかお」とタイトルをつけてセーブすることができます。

●楽しく絵で遊ぶ「カードソフト」を次々に発売します。

「ピクノプリントアウトサービス実施中」

自分の描いた絵で「絵はがき」が作れる。オリジナル「絵はがき」を送って友だちをびっくりさせよう。(プリント料/1枚200円)

コナミ株式会社

東京本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1  
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9  
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



# 攻

秋深まるこの季節。なにを食べてもおいしいし、なにをやっても調子抜群のこの時期。夜の長さに誘われてゲームなんかもいいじゃない。

# 略

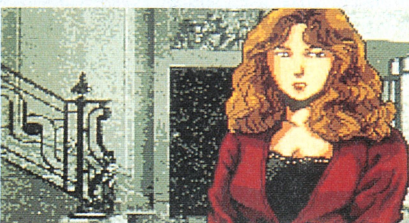
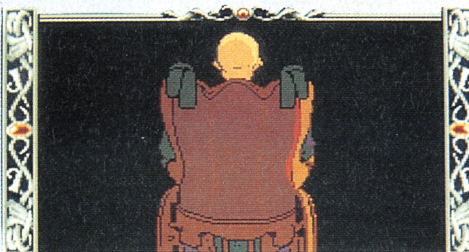
今回は本格的ADV「AYA」。「ゴッドバニツク」。「上海III」に超兄貴とバラエティ豊富に集めてみました。いかがでしょう。

# 表

最新ゲーム研究



データウエスト  
11月20日発売/7600円



## PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3 AYA

DAPS搭載の話題のアドベンチャー「AYA」。  
今回は捜査のポイントをストーリーにそって紹介していこう。本格的なアドベンチャーゲームなので、物証を始め重要な手がかりを掴まないと話が展開しない場合もある。気を引き締めてのぞんでくれ。

# それは、 ノックの音から 始まった――。

降矢木和哉は人の心の深層意識に潜入することのできる能力を持つ探偵。そのせいか奇妙な依頼ばかりが彼の所に舞い込む。今回も彼の所に舞い込んだのは、同業者、桐生からの依頼だった。「ある老人に会ってほしい」。  
降矢木はその依頼を受けることにする。旅立ちの前、彼は恋人、森崎梨絵香にしばしの別れを告げるため彼女のアパート、イシュタールへと足を運んだ。彼女はそんな彼に言う。「私はいつもあなたの心にいる」と。

### 降矢木は依頼先へと向かう。

早速、相手の老人に会うため、地方の古びた駅に降矢木は降りた。老人は神谷老と呼ばれる人物だった。彼は何もしゃべらず、どうしろとも言わなかった。「まあ、いい」、降矢木はとりあえず依頼を済ませたことに変わりはなく、街に戻る。その後訪れる得体の知れない恐怖が待ち受けているとも知らずに。

### 消えた梨絵香。彼女は何処に

街に戻った降矢木は、梨絵香の所に帰ろうとする。が、彼女は外出中だった。折しも彼女のバースディというのに彼女は行き先も告げずにどこにいったのか。降矢木はただ、あてもなく街をブラブラして時間を潰してみたが梨絵香は戻って来なかった。降矢木はなんとなく不安がよぎるのを覚えた。

「イシュタールの管理人に聞いてみたが梨絵香の居所はわからなかった。」



「降矢木の事務所だ。状況が変わったら一度、ここへ戻るほうがいいだろう。」





桐生のオフィス

物証 「桐生の写真」  
「梨絵香の部屋のカギ」

## 梨絵香を追って降矢木は街に出る。

降矢木は依頼主である桐生のオフィスに立ち寄った。彼も外出中だ。降矢木は彼の机を何回か調べると一枚の写真を見つけるこ

こができた。むさ苦しい顔の桐生の写真だった。降矢木はそれを手に入れたら、また街に出かけてみる。



パーク

鳥のさえずりが聞こえてくる公園。どこにも梨絵香は



ステーション

ステーションにはどこかで見覚えのある顔の駅員がいる。



物証 「梨絵香の写真」

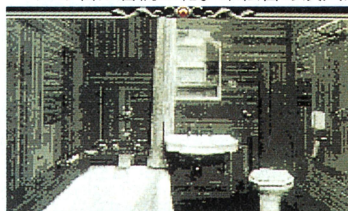
## イシュタールへ。何かがおかしい……。

降矢木は梨絵香の部屋の鍵をオフィスで見つけると部屋に入って彼女の帰りを待つことにした。すると、彼女の留守番電話から

あるメッセージが…。降矢木はこの人物に会って直接話を聞いてみることにした。彼女の名は倉橋亜紀。梨絵香の友人だ。



彼女の部屋はきちんと整理されている。



彼女の写真はデスクの上で発見できた。



物証 「あずかり証」  
「ペンダント」

## 新たな手掛かりを求めて降矢木はさまよう。

街に梨絵香を見たという男がいた。彼女は二人組の人物と一緒にいたらしい。誰だ。降矢木の不安は高まっていく。そんな折、

桐生が消えたという知らせも。何かがおかしい。何かが変だ。降矢木は手がかりを求めて街中を走り回る。



ストリート

この男は梨絵香のことを知っていた。何故だ…。



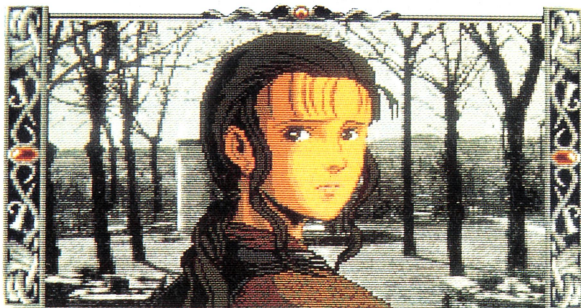
ショップ

梨絵香はペンダントをあずけていたらしい。

コマンド選択式のADVなので、同じコマンドも何回か試すことで結果がわかるはず。

その折、行ける場所も増えてくるので、じっくりと取り組んでプレイしてみよう。

## そして、事件は意外な方向へ、意外な形に姿を変える



梨絵香。君は一体どこへ  
そして何が起きているんだ!?



▼梨絵香と最初に出会った時。回想シーンで降矢木の胸を熱する。彼女は一体どこに…。

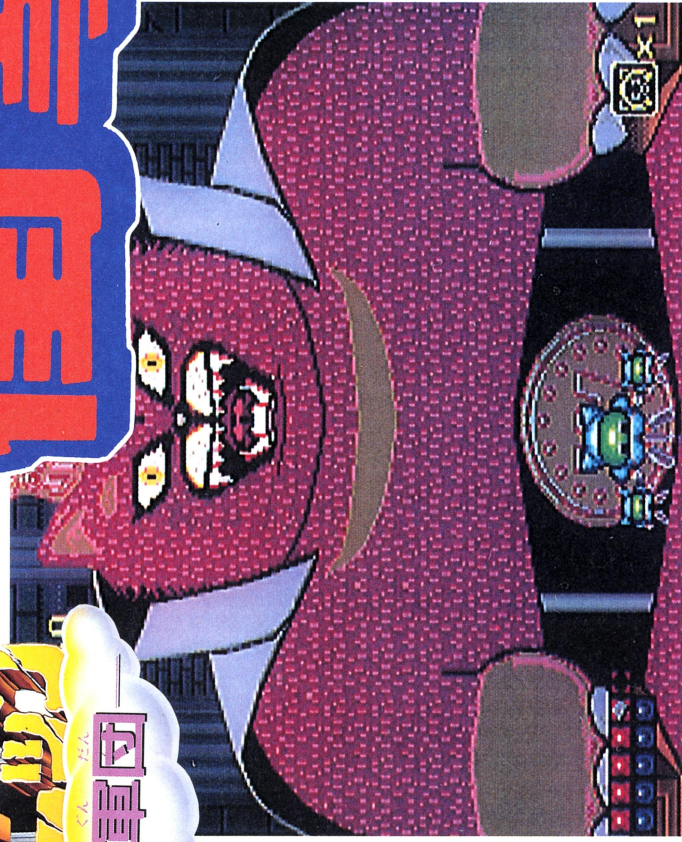
▲倉橋亜紀が事故に巻き込まれた。彼女は梨絵香の名を呼びながら病院へ。彼女なら何かが知っているはずだ…。



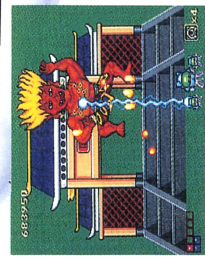


# 電撃 最後のボス

ティチク  
11月27日発売  
6800円



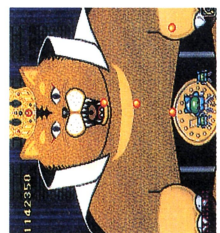
神の助手のミスで生まれた異形の生物を倒すため、闘いを決意した勇者の血をひく者、マウスボーイ。十八番の古銭ボムや特殊武器を駆使し、闘いを挑むが…。



なにしろ敵は「ぶつとんた」奴ら。さすがのマウスボーイもちょうどたじたとしたところだが、難なく4面までを無事クリア。「思ったより簡単だったチユー」しかし残る5面は、大ボス・チャンフ・タイガー・クリスリー・シヤイアント」が待ち受ける最終ステージ。油断はできそうにもない。

## いよいよボスへ！ 最終ステージは激戦必至！！

さて、いよいよ始まった最終ステージ。今までとは違って変わった機械的な背景に、本誌記者は激戦を予感した。ところかなせか、敵が驚くほど少ない「かえって不気味チユー」。あっさりとしたチャンフ・タイ：(以下略) まてたどりつくか、ここで突然神(ゴッド)が登場。「お前一人では勝てない。わしも手伝ってやろう」まさにこれを天の助け。力強い味方を得たマウスボーイの背中には、打倒チャンフタ(以下略)に対する確かな自信がみなぎっていた。



▲いよいよボス(以下略) まてたどりつくのだから…



▲突然の爆弾攻撃！マウスは動揺を隠せなかった。



▲あぁ、この人は!! こんなどころで働いていたのか。

MONTHLY GODPANIC NEWS

月刊ゴッドパニック新聞

第一号

よい子のみなさまへ

この本を読んでいるよいこのみなさま。よいこじゃないガキども。このページは、本を縦にして読んでくださいね。縦にして読みたくないときは、首を横に曲げて読んでね。

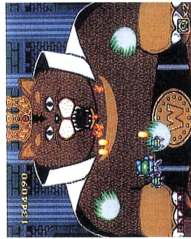
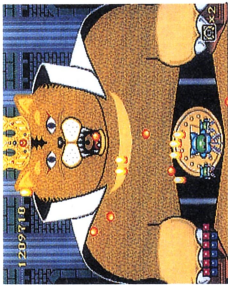
●お母様に—— お子様の首には、十分注意してあげて下さい。



# ただ

## ラストボスの猛攻に、打ち勝てるのか…!?

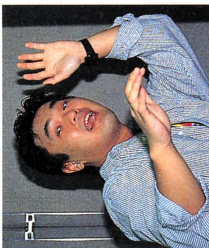
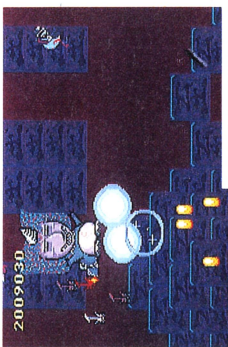
コットと共に協力して闘うことになったマウスボーイ。恐れ多くも、神を質愛わりに使いながら進む彼の前に、ついにチ（以下略）が真の姿を現す。「ただのクマこつたチュウ」。しかしクマ対ネズミでは勝負は見えている。しかもクマは多彩な攻撃にあり余るスタミナを持つ重



「鼠の攻撃パターンは単純だチュウ。古銭ボムで一気に入りをつけるでチュウ」マウスボーイは語ったが…

## スクープ 謎の裏ステージ発見!! コッは…!?

奇跡か!? チ（ああ、しつこい）を倒したマウスボーイ、しかし、その前には突如今まで見たことのないステージが広がる!! これは一体どういうことか!? 事の真相を確かめるために、本誌記者はティチク株式会社、映像事業部の三木直哉（本名）氏を尋ねた。「あつ、それはノーコメントです! なんとこの裏ステージはノーコメントという名だった!! 違つか。



「俗に言う裏ステージにやってたね。これ、れけつこうすこいせ、なんたつて、あの娘なんて…ウハハハハ」

（某事情通談）

## コッパニツク 最優秀イラスト決定!!

白熱の審査の末、宮崎県の三浦君に決定!!



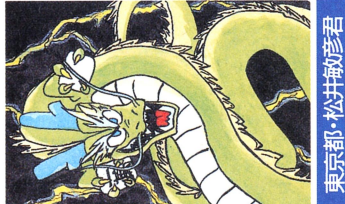
優秀賞  
(ターボパッド)



広島県・東健太君



福島県・松平大樹君



東京都・松井敏彦君

◆佳作◆ コッパニツク・テレシ

- 佐賀県・落合善真、茨城県・馬鹿男
- 岡山県・菅野聖、奈良県・澤井陽 愛
- 知県・斎藤仁彦、広島県・大西真入
- 福岡県・三原秀晃、新潟県・戸川智裕
- 東京都・坂下健、滋賀県・吉村規孝
- 東京都・柳生賢、岐阜県・浅野成孝
- 山口県・堺篤史、岐阜県・中原正寛
- 茨城県・ぼによ★、高知県・西谷崇
- 大阪府・香理邑西、大阪府・橋尾浩
- 愛媛県・菅隆一、香川県・安藤政昭

9月号で応募した『コッパニツク』のイラストコンテスト。10月上旬 テイチクの三木さん、本誌塚原編集長、それに遊楽画廊でおなじみの江口岡長によって審査が行なわれた。どのイラストも力作揃いで審査が難航したか、多数の応募の中から宮崎県の三浦正志君の作品が最優秀賞（賞品・P.C.エンジンD.U.O.）に選ばれたのだ。なお、他の賞は左上の通り。

◆最優秀賞◆ (P.O.H.へんロコ)



宮崎県・三浦正志君

感動の長編自伝小説  
激白、今明かされる衝撃の真相!

### 「ねずみ男と呼ばれて」

本日発売  
江戸の義賊「ねずみ小僧」の美醜といわれる悪者マウスボーイ。しかし、その濃厚な顔の裏には、癒されぬ苦しみか…

新 2大スクープ

### カーズガング

●本誌独占入手!! これ  
が新世代大穴車300  
GTTRの全貌だ!!  
●ステージ2の背景、  
女の子の謎のヒントは  
「乗り物」にある!! 390円

全ての悩める技術者・助手に最適! 四次元  
学入門の決定版! もう壺は恐くない!!

### 最 四次元理論とその応用

天上界資格  
四次元理論とその実践、そして応用まで幅広く情報を網羅した現代の必見書。初絶賛発売中!!  
初心者から上級者まで安心! 豊栄倉田保坂





# ぜん かん べき 全モード完璧クリアをめざせ!!

アスク講談社  
11月発売予定/6800円



今度の『上海』のウリはバトル。つまり戦いちゅうわけやね。すっかりおなじみになったこのシリーズが、対戦できるってだけでまったく違った楽しみが見えてくる。対コンピュータ、対プレイヤー、すべての戦いに勝ち抜き、真の上海名人をめざそうぜ。つーわけで、基本技からモード別の攻略法までドドンとガイドしていくぞ。



## 5のプレイモードを紹介

プレイモードは合計5つ。そのすべてをワンポイント攻略アドバイスつきで紹介してみるぞっ!

### 1 ノーマルモード

これが普通の上海。1人プレイ専用で山積みされた牌をペアで取っていき、すべての牌を片付けてしまえばクリアとなる。これがすべての基本なので、このモードで練習をつんでから対戦モードに進むといいだろう。

### 2 チャレンジモード

2人のプレイヤーが交互に牌を取り合う制限時間付きの対戦モード。牌を取るか制限時間がくると交替し、全ての牌がなくなるとゲーム終了だ。自分の番を素早く終わらせ、相手に考える余裕を与えないことが大事だぞ。

### 3 トーナメントモード

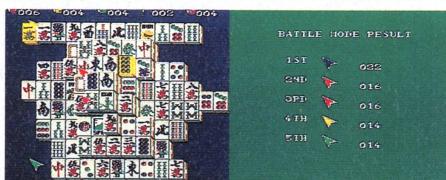
これは1人用モード。12種類の難解な配列に挑むのだ。クリアする度に千支ギヤルという女の子のグラフィックが登場するぞ。プレイ自体は右にあげた基本技で挑めばOK。ただし、ヘルプコマンドは使えないから要注意。



▲牌が減っていくと、徐々に女の子の姿が明らかになるぞ。

### 4 バトルモード

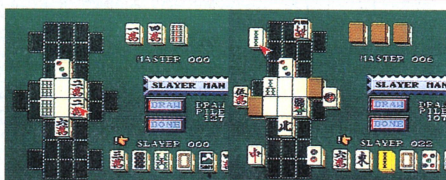
これが今回の目玉。2~5人まで参加できる対戦モードだ。これは参加プレイヤー全員が、同時に片端から牌を取っていくというもの。これだけの人数になると、相手の邪魔を考えるより取れるだけ取る方がいいぞ。



▲相手を押しつけてでも取る! という気迫が何より大事。

### 5 ドラゴンズアイ

決められたスペースに一方が牌を置き、もう一方が取り除く、というルール。取り除く方はノーマルモードの要領でいいが、置く方はかなりのテクニックが必要。コンピュータを相手に何度か戦い、コツを覚えよう。



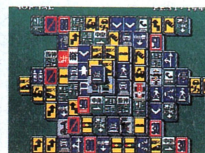
▲手牌を利用して、場の牌を除いて(増やして)いこう。

## 牌を変えて遊ぶこともできるぞ

今回は牌の模様を変えて遊ぶこともできる。模様の種類は右の3つ。時には違った気分でプレイしてみたいかな。



▲剣と魔法の世界が模様のファンタジー牌。



▲道路標識。バトルモードで特殊効果がある。

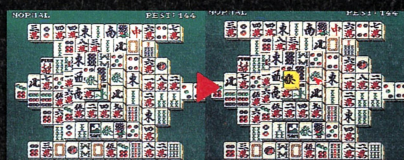


▲世界の国旗をデザインした牌だ。

## シャンハイ 上海の超基本技

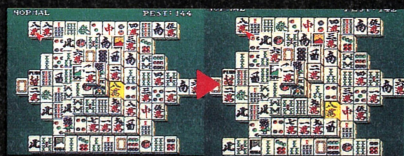
### ■山の高いところを攻めろ

高く牌が積まれているということは、その下には重要な牌がたくさん隠れている。確率も高いってこと。山は早めに崩し、どこに何の牌があるか確認しよう。未確認のまま不用意に牌を取ると、後で困るぞ。



### ■4枚取れるパイは最優先

山の中に同じ牌は4枚。つまりペアが2セットあるわけだ。このゲームで一番怖いのは1ペアを取った後、もう1ペアが縦に重なっている時だ。4枚が一度に取れる場合はこの心配がない。最優先で取り除こう。



### ■端とのバランスが大事

難しいのは3枚が見えていて、もう1枚が隠れている時。どの組み合わせで取るか悩むところだが、高いところと端の組み合わせがいようだ。バランスが大事ってことかな。

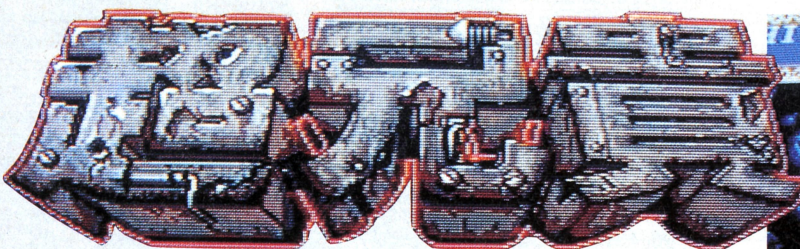


### ■ヘルプコマンドの力をかりろ

上海には100パーセントの必勝法はない。どんなに慎重にプレイしても行き詰まる時は行き詰まる。そんな時はヘルプコマンドで、山の構成を分析するのもいいだろう。



ちょうあにき



メサイヤ/11月27日発売/7200円



体が弱かったせいか内向的だったボクも、兄貴のようになりたいと思い、体をきたえ始めてから友達ができるようになりました。兄貴、本当にありがとう。(東京都/女妻屋 太郎)

全国の兄貴ファンよ、太郎君に続け! 体をきたえろ、筋肉を付けろ! 兄貴といっしょに楽しい生活を送ろうではないか!



# 肉体こそすべて!それが男の正しいあり方だ!!

さて今月は、先月紹介したステージ1の続きを紹介していくぞ。

イダテン、ベンテン、それにアドンとサムソンという強力メンバーがいれば、ビルダー星の帝王なんかちょろいもんだぜ!



▲プロテインをねらうビルダー星の帝王を倒すのだ。

▼さりげなく主人公のアドンとサムソン。どう見ても悪人だ...



▲頭に開いている穴から弾を発射! イダテン、アドンとともに戦うぞ。



## STAGE 2

▶ソル・カブリチの凶悪な攻撃!



▼ネフィリムの指から発射されるスピリット・ファイア・ボマーはなかなか強力だ。



▲怒髪弾をぶちこんでやつつけろ!

## STAGE 3

▼危ない兄貴! 同じくオプションのアドンも危ない! まったく、危険なボスだなあ。



▲よ〜く見ると窓から人が爆弾を投げてるのではないかな。こいつらもムキムキなのかなあ。

## STAGE 4

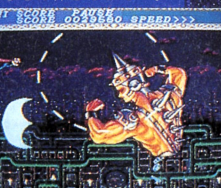
▶じゃ〜ん、シェル・ザ・アニキ登場! その実体は?



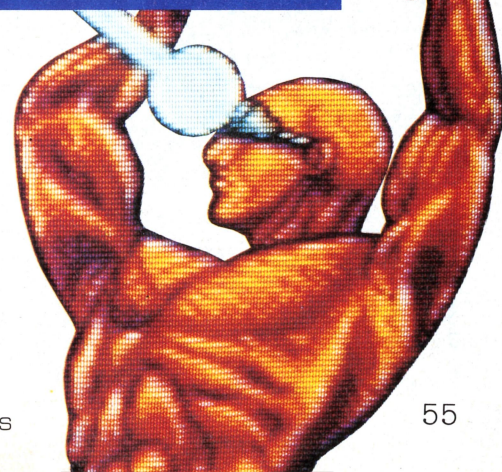
▲で、でかい。兄貴といえどちょっとツライかも...

## STAGE 5

▼帝王が試験的に作り出した筋肉アンドロイド。帝王もさ〜、そんなもの作るなよな〜。



▲おおっ、めずらしく筋肉がついてないじゃないか。と思ったら変身するんだな、コイツ。





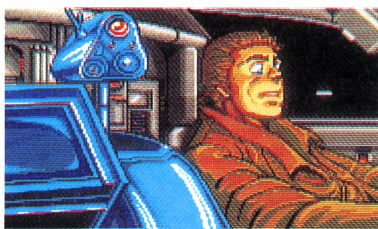
# = SNATCHER CLIMAX! =

ついに発売されたSCD版「スナッチャー」。ユーザーのみんなもこのドラマティックな演出に胸をときめかせていることだろう。さて、今回の月Pスナはいつもと趣向を変えて(何? いつものほうが変わっていったって?)ゲームの基本ともいべき点をおさえていこうと思う。それというのもユーザーから「ストーリーは紹介しないで」という葉書が多数寄せられたからなんだ。やっぱ、ストーリーは自分で楽しみたいもんね。

## 捜査に行きづまった時に考えること

捜査を進めて行くうち、行きづまったりすることもあるだろう。そういう時に大切なのは、プレイヤー自身が主人公ギリアンになりきることだ。

そして、今、一番何をしたいかを考えること。一回いった場所にもう一度行くとかの気分転換も必要なことなんだ。



▲ギリアンだったらどうする? ってなことを考えてプレイしてみよう。

## ビデオフォンも使ってみたらどう!?



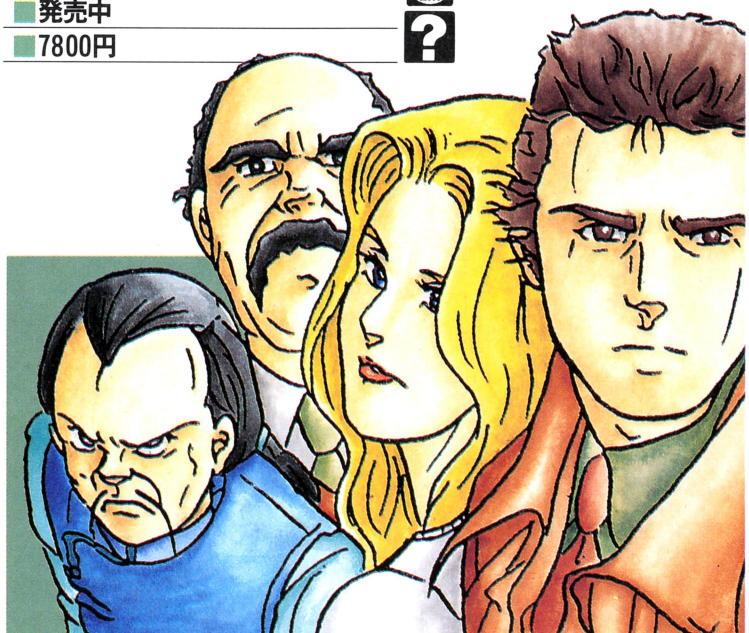
さらに、ギリアンの気持ちになって考えれば、捜査があるけど「たまには自宅で休んでみたい」とか「ジェミーに会いたい」とかいろいろ思うはずだ。そういうことを考えてプレイしてみよう。そうすれば、必ずなにかしらの手がかりがつかめるはずだ。特にジェミーにはビデオフォンでしか会えないんだから、話を聞いてみようよ。井上喜久子さんのファンならなおさらだ。また、ビデオフォンを使って楽しいこともできるから、たまには気分転換に使ってみたらどうか。

なお、どうしても行きづまっちゃった場合は右下「SNATCHER 公式ガイドブック」を買って読んでみよう。なんちゃって…。

# SNATCHER

## 今回は初心者のための「ス

■スナッチャー ■コナミ  
■発売中  
■7800円



10月23日。感動のスナッチャー発売日。この日、私は神戸にいたのであった。「エッ何してたかって?」。そりゃもう、ネオ神戸焼きをお腹いっぱい食べて、うどん食べて、ダイヤルQ2かけまっ

## 感動の最終回なのだ。

て、お腹こわしちゃった。わかる人は解るんだな、この話。君は解ったかな?  
本当は、毎年年末にでるコナミの音楽CD「千両箱」のお仕事でいってきました。実は、この中に早坂と砂井のデュエットソングが入ることになりまして。歌の練習に行ってきた。作詞・作曲はもちろんコナミオリジナルです。「千両箱」は恒例のゲーム音楽おもしろいことどりでCDです。是非、みなさん聴いて下さいね。発売日など詳しい情報は、また後ほどお

知らせします。

さてさて、たくさんの人たちが首をながーくして待っていた「スナッチャー」感動のエンディングを何十万人の人が見たことでしょう。「えっ、なんでこんな事に」「ヤダー、死なないでー」「くそー、スナッチャー野郎、ふざけんな」と、みんなの思う気持ちを、肌で感じた。そう、みんなで感動をわかし合いたい。ということ

で感想を是非、是非聞かせて下さい。小島さんも待ってますよ。宛先は次の通りです。

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1  
コナミ株式会社  
「K-KISSクラブ」係  
までお願いします。



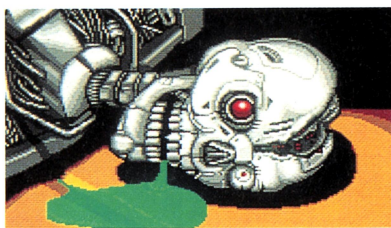
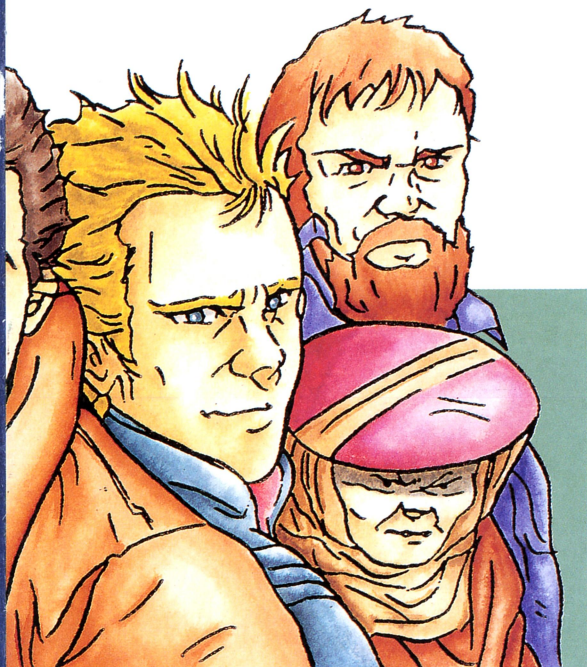
## So long! See You Again



# CHER<sup>TM</sup>



## ナッチャー講座です! 謎の敵、スナッチャーの弱点を認識したか!?



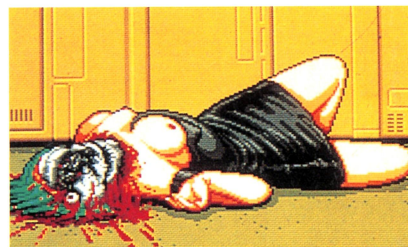
▲奴等のどこを狙えば仕留めることができるのだろうか。

さて、いい加減、敵スナッチャーがどういう奴等なのかはわかってもらえただろう。ゲームを進めていく上でも、奴等の性質や行動パターンを認識していくことが大事だ。敵がどんな奴だか知らなければ立派なジャンカーとはいえないぞ。ゲーム中でもジャン・ジャック・ギブスンが重要な手がかりを残してくれているよね。メモでもとるなりして、来るべき奴等との戦いに備えていてくれ。

### 奴等の性質、弱みを把握しなくちゃね。

敵・スナッチャーは、ある人物を殺害し、その人にすりかわり、社会に浸透していく。その人物にそっくりそのままなりきってしまうことができるんだ。といっても、奴等は機械だから、完璧にというわけにはいかない。奴等の人工皮膚は不完全な状態なんだ。その中でも最大の弱点は『日光』に弱いということ。皮膚に紫外線が当たると皮膚癌状態になってしまうんだ。となると、奴等は昼間は出歩けない。出かけるとなると日光の当たらない場所ということに…。さらに、奴等の出現した辺りには特殊な花粉が散布される。このことから、奴等のア

ジトは、この花粉が多くみられる地域ということになりそうだね。ま、そんな感じで奴等の弱点を掴んでほしい。



▲奴等を仕留められるのはギリ안의ブラスターだけだぜ!

## SNATCHER コナミ公式ガイドブック 小学館 11月4日(金)発売!



### 1 ACT-1&ACT-2完全ガイド

ACT-1&ACT-2を完全ガイド。ストーリー調に進む展開で熱い戦いを完全再現。パッドを握る手も熱くなること間違いなし。ページレイアウトのハイクオリティさも月P特選ならではだぜ。

### 2 フルスクラッチでブラスターを!

ギリ안의ブラスターをフルスクラッチでモデリング。他、トライサイクル、ロードランナーも完全再現。3Dモデラー必見のページ「メタルのネオ・コウベ・シティガイド」もチェックだ。

### 3 開発スタッフ座談会 in 神戸

スナッチャー開発スタッフが今明かす胸のうちの一挙公開。あんな話やこんな話でファンなら大ウケのはず。気になる最新作スクープの話も飛び出したりするかもしれない……。

定価/1250円

全国の書店で  
お求め下さい。





# Super Visual Press

## Vol. 5

“スーパービジュアルプレス”は、RIOTブランドソフトの最新情報を、ゲームファンにいち早くお伝えする特別インフォメーションなのだ!

### RIOTブランドソフトの最新情報



第三章

## 抜群のアニメーションでみるサーク伝説

最初のシーンがこれ。立ち姿は1人はるか彼方をのぞむ主人公、ラトクだ。

魅力たっぷりのキャラクターがくりひろげる一大ファンタジー絵巻「サークI・II」。その独特な世界観はパソコンソフト時代からまたたく間にファンをつかみ、人気RPGとしての名を不動のものにしていった。そして間もなく発売されるこのスーパーCD・ROM<sup>2</sup>版は、ハードの特性を最大限に生かした演出で、その世界観を120%満喫できるのだ。なかでもアニメーションはすごいぞ。RIOTはすでに何作ものCD-ROMソフトを手がけてきたこともあり、アニメーションは得意とするところ。多数のキャラクターがしゃべり、動く。その美しさとなめらかさはTVアニメを超えるレベルなのだ。『サーク』の世界が目で楽しめるのだ。

アップになってウインクパチリなのはピクシー。細かい表情も楽しめる。

窓べにたたずむのはエリス。こうした日常的なシーンも随所にみられるぞ。

封印されていたはずの怪物バドゥーが復活した。これも迫力の二画面サイズ。

## オープニングビジュアルもいよいよ完成!!

『サークI・II』のオープニングを飾るアニメーションもほぼ完成。その中からいくつかのシーンをピックアップして紹介しよう。ビジュアルの出来ばえはリアル感はもちろん、2画面をフルに使ったダイナミックな構図、シーンによっ

てはビスタをつかったりして場面にあわせて手法をこらしてあるぞ。またキャラクターの細かな表情や動きもバッチリ再現。

大空を舞うドラゴン。タテ二画面をフルに使った迫力のシーンなのだ。

# Xalk

[サークI・II]



## 作画スタッフも奮闘中!

もう誰にもビジュアルだけのRIOTとは  
言わせないぜ! (笑)

え? ビジュアル? もちろん、じゅわい  
おくちゅーでベリグーなデキでスタッフ  
の原ちゃんも「もーぶっ殺すって感じ♥」  
って感じだ! あっなんだか楽しくなっ  
ちゃった。みんなに教えてあげようっと。

ビジュアルデザイナー: 木下“フロリー”崇

プロローグの  
冒険、燃えさか  
る町。ゲーム開  
始時より250年  
も前の話…。

イラストレーション: 菊池 通隆

超大型RPG『サークI・II』の最新情報  
を3回にわたってお伝えしてきたけれども、  
ニュースはまだまた続くからお楽しみに!

サークI・II

PCエンジン スーパーCD-ROM<sup>2</sup>  
予価7,800円

# 12月発売予定!!

©TELENET JAPAN 1992/©1988, 1989 MICRO CABIN Corp.



株式会社日本テレネット

第一開発事業部

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル  
TEL (03) 5394-6601



サイキック・ディテクティブシリーズ vol.3 アヤ

わだいの  
話題のDAPSを  
搭載  
サイキックディテク  
ティブ  
シリーズVOL.3  
PCエンジンスー  
パー  
CD-ROMで  
いよいよデビュー!!

[AYÁ]

PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.3

「あなたに会いたかった。私を殺したあなたに…」——幽玄の美に包まれ、彼女は悲しみに涙く。人間の「心」に潜入する能力を持つ探偵、降矢木和哉はまたも、クライマックスの心でダイブする——。生と死が交錯する中で演じられる神秘的なサイコ・トランス。そして、そこに恐怖のべき度があった——。PCエンジンで初めてフルセットのDAPSを搭載し、途切れる事のない連続アニメーションと音楽・音声の同時平行再生を実現。他に類を見ない高度なリアルタイムAVアドベンチャーです。

11月20日発売

定価 7,600円 (税別)



MICRO WORLD

LORICIEL  
©LORICIEL

12月25日発売予定

ヨーロッパ完全制覇!  
EC最高のアクションゲーム、遂に日本上陸。

# JIM POWER

ジム・パワー

価格 6.800円(税別)

SUPER  
CD-ROM<sup>2</sup>  
SYSTEM

各国専門誌が絶賛!

- サウンド、グラフィック、アクション、すべてがパーフェクト! (フランス JOYSTICK誌)
- すべてのアクションファンに薦められる1本! (フランス GENERATION4誌)
- これ以上望めないほどのキャラクターの動きと美しさ! (ドイツ AMIGA JOKER誌)
- 美しいグラフィックは最高、サウンドも一級品。(イギリス THE ONE FOR AMIGA誌)
- これはまちがいない最高のゲーム。大ヒット作だ。(イタリア THE GAMES MACHINE誌)

マイクロワールド 株式会社

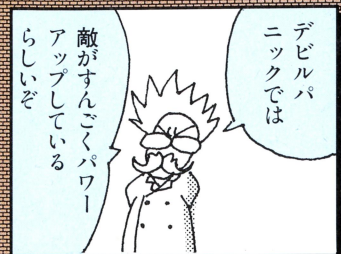
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代



アイチ 外伝 1



アイチ 外伝 2



CDロムをキズつけると  
中からキャラがあふれ  
出るおそれがあります  
のでご注意ください。

デビルパニックでの  
オレたちの変わりぶ  
りは、ハリボテなん  
かじゃねーぞ

タイガークリズリー ジャイマン談

4次元の壺から現れた異形生物と果敢に闘う我らが「マウスボーイ」。平和な地球を守るため大奮闘/出現するたくさんのキャラクターたちのコミカルな動きやストーリー、切のいいアクティブな効果音、軽快なリズムの音楽など、シューティングゲームを何十倍にも何百倍にも面白くしてくれるスーパーシューティングCD-ROM<sup>2</sup>の真髓、登場!!

※「ちょへん」とは、「すごく変」の意味。



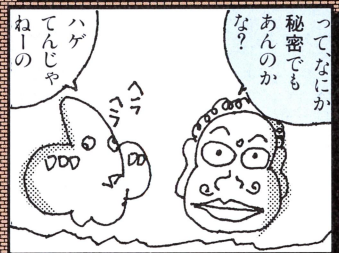
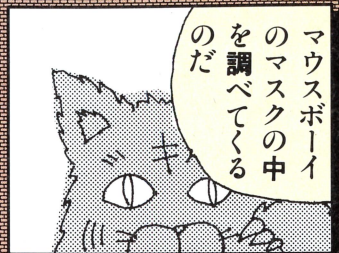
至強最強軍団

© TEICHIKU 1992





3 外伝



髪<sup>かみ</sup>のうすい人<sup>ひと</sup>にも  
トウギャザーできます  
341 9696  
ゴッドパニック

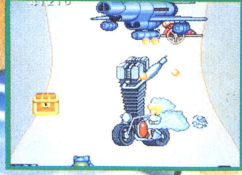
4 外伝



うき世<sup>よ</sup>ゲームの花道<sup>ウレシジ</sup>にゃ  
表<sup>おもて</sup>もあれば裏<sup>うら</sup>もある。  
へん歌<sup>か</sup>のテイチュ  
ゴッドパニック

小西金兵衛・作

PC-エンジン  
スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用ソフト



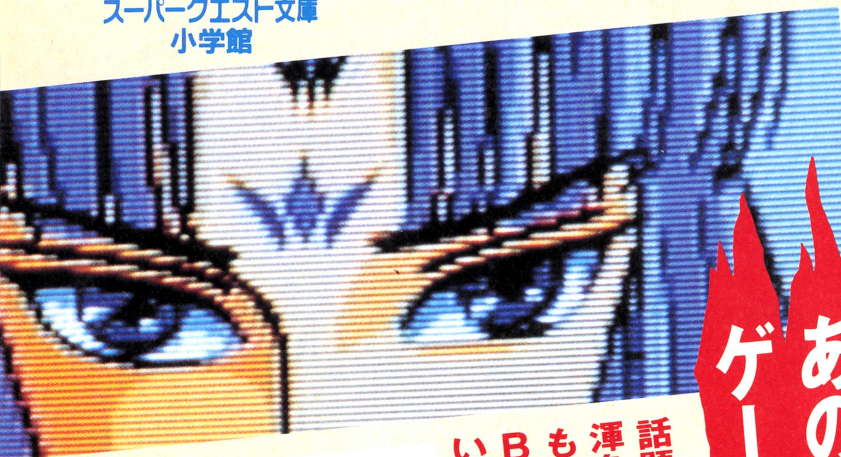
11月27日発売予定

価格6,800円(税別)

テイチュ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門1-21-17 虎ノ門NNビル  
マルチメディア部 TEL. 03-3506-8712

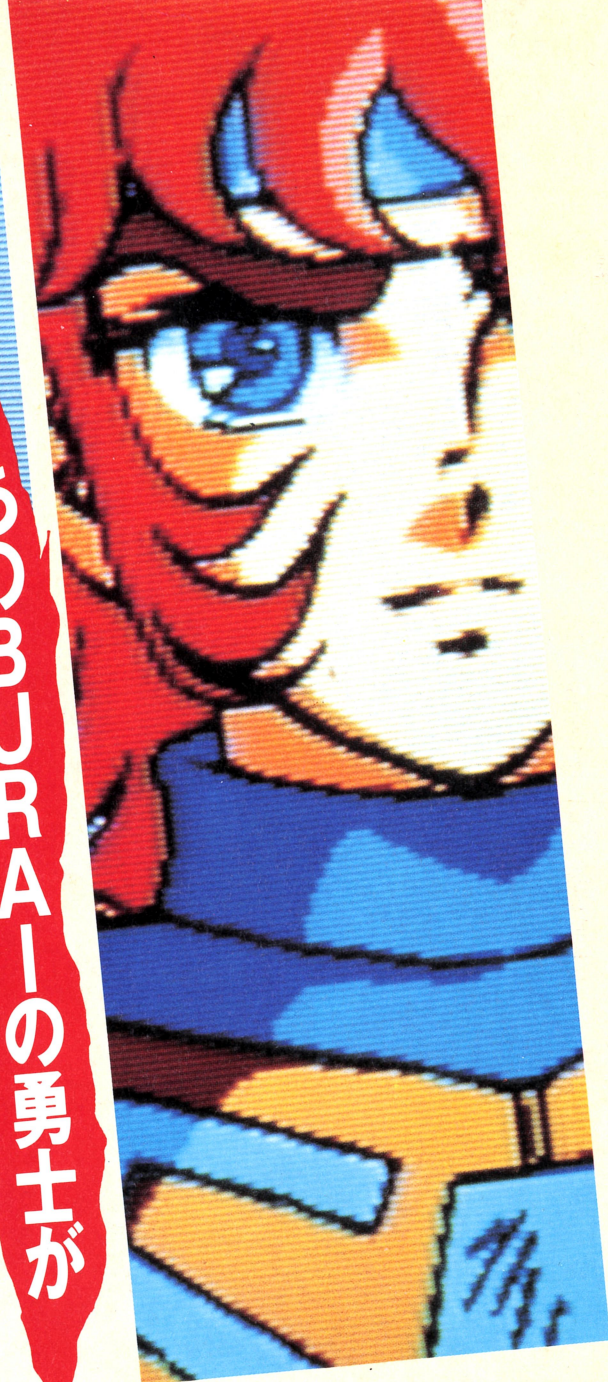




**疾風のごとく!**  
感傷キプロスをめぐる光と  
闇の興亡。熱く奔放に生き  
る者たちの冒険が始まる!  
【小学館 スーパークエスト文庫】  
【定価550円(税込)】

話題のゲーム「BURAI」の作者飯島健男氏が  
渾身の力を込めて書き下ろしたノベルが登場。  
もちろんイラストもゲームと同じ荒木伸吾氏と姫野美智氏。  
BURAIの勇士たちの新たな冒険が  
いよいよ、キミのポケットに。

あのBURAIの勇士が  
ゲームを飛び出した。



## SQ文庫ラインナップ—

### 最後の審判(I)

～世紀末の覇者～

飯島健男/著 ●定価550円(税込) 〈発売中〉

ゲーム感覚のファンタジー小説。

### リューヌ伝説

【I】～闇から生まれしもの～

鎌田三平/著 ●定価580円(税込) 〈発売中〉

【II】～封魔の秘宝 第1部～

北山崇/著 ●定価550円(税込) 〈発売中〉

正義は空からやってくる。

### ジェットマン【Vol.1】

井上敏樹/著 ●定価550円(税込) 〈発売中〉

あれから80年。地球統合軍に、  
ゼントラーディ軍が再び襲いかかる。

### 超時空要塞マクロスII

～LOVERS AGAIN～

【Vol.1】【Vol.2】〈発売中〉

富田祐弘/著 ●定価・各550円(税込)

侵略者との戦いに挑むひたむきな青春。

### 超時空要塞マクロス【TV版】

井上敏樹/著 ●定価・各520円(税込) 〈発売中〉

### 超時空要塞マクロス【劇場版】

～愛・おぼえていますか～

富田祐弘/著 ●定価550円(税込) 〈発売中〉

## スーパークエスト文庫【最新刊】

**BURAI**  
ブライ

Vol.1  
好評発売中

飯島健男/著  
荒木伸吾&姫野美智/イラスト 定価550円(税込)  
【Vol.2】11月末発売予定



# スペースファンタジー大河ロマン

# 覇竜の神座

はりゅう

HARYU  
KAMIKURA

かみくら

## 第7話 大仕掛け

## BURAI 外伝

〈暗黒世界編〉

作 飯島健男 画 荒木伸吾&姫野美智

朝日が昇った。

空には、雲一つなく、澄みきっている。

©PANDORABOX ©荒木プロダクション

風も体に涼しく、心地よい。

もっとも、長老であるメラディが天候も操作しているのだから、よくて当たり前。メラディの造ったこの世界は、彼の意志ですべてが自由になる。

もう広場には、村人たちが集まっていた。三聖竜の処刑を見るために。

すでに、三聖竜側の準備は整えられている。整えると言っても、広場の中央で、ぐったりと横たわっているだけだが。

あとは、執行人の登場を待つだけだ。

そうすれば、すぐにでも始められる。

その瞬間を、彼らは息を潜め、待った。

フィナーレなのだ。

このシーンが、予想外に長かったドラマのクライマックス・シーンなのだ。

期待が高まれば高まるほど、そのシーンは最高のものに仕上がるはずだ。

自分たちが与えられた役を最後まで全うするべく、村人たちは、胸を高鳴らせ、今か今かとその時を待った。

メラディに連れられ、執行人が現れた。

左京だ。

左京の隣には、まだラアラが寄り添っている。

やはり、ラアラは左京に何も告げられなかった。左京を失うと同時に、自分が消滅するのも怖い。悩んでも悩んでも、結論は出なかった。そして、ついにここまで来た。

しかし、もう離れなければならない。

長老の手が、肩に置かれる。

「ラアラよ、リュートと一緒にいたいのだ。」



いま左京の手で三聖竜が…!?

### 一前号までのあらすじ

メラディは、左京を愛したラアラの裏切りに、激しく憤っていた。が、三聖竜を左京に殺させるという計画は、続行させることにする。左京は、山賊が捕らえられたことを知り、彼らの処刑を自ら行うと宣言した。にもかかわらず、神の目を失わない左京に、サムスは恐怖を感じる。一方、ティナたちは村人に化け、左京の救出に向かう。しかし彼女らの動向は、メラディに筒抜けであった。そして、いよいよ処刑の日がやってきた。



▲ラアラ

▲幻左京

▲メラディ

ナージヤ



左京を慕う兄妹

▲女神ティナ ▲獣神バッカス

左京の部下だが、異世界では山賊として捕らえられた。左京の前に現れたのは、偽者だった。







はわかるが、もう時間がない。しばらく彼を借りるぞ。無事、処刑がすめば、祝言であろうが何であろうが、思うようにしてやるからな」

そう言いながら顔をほころばせるメラディが、あまりに自然に演じるだけに、ラアラの緊張はさらに増す。

目の奥では、これが終われば、もうお前に用はないと言っているのが、よくわかる。

目の見えない振りをしているだけのラアラにとって、周りが見えることは、逆に苦痛だった。このまま本当に何も見えなくなれば、どれほど楽だろうと、激しい痛みが心を刺す。

左京が、ラアラの腕を解いた。

「すぐに済む。何も心配することはない」  
左京は、顔は無表情のまま、声だけ優しくかけた。

今を逃せば、もうチャンスはない。

ラアラが、息を飲む。

「リュート様……！」

「さあ、こっちへおいで。邪魔をしちゃあ、いかんだろう。少しの辛抱だからな」

言いかける言葉を遮り、サムスの手がラアラに伸びた。そして、左京から奪うように、その手を引いた。

左京はラアラから視線を外すと、横たわる三聖竜に向けた。

メラディが、左京の背を軽く押した。

「さあ、早く楽にしてやれ。それが、せめてもの情けじゃ」

左京は軽く頷き、ゆっくりと近寄っていった。

横たわる彼らは、左京の姿を目に留めると嬉しそうに微笑み、疲れた体を起こそうと試みた。しかし、力が入らず、体を震わせるばかりで動けない。

中でも赤竜はもう右腕の自由は利かず、メラディに砕かれた右肩が紫色に死んでおり、痛々しい限りだ。それでも自分の痛みも忘れ、赤竜は何とか顔だけでも左京に向けた。

「よかった……ご無事だったのですね……」

青竜は、震える手を伸ばすと左京の足もとに置いた。

「申しわけありません……何もできず……足手まといにしかならなかった……」

緑竜は、目に涙を溜め、途切れ途切れに息を吐いている。もう、言葉にならない



い。

「相当、やられたようだな。もう、起きることもできまいか？」

左京は、腰を屈めた。

「仇を……仇をとってください。このままでは、死んでも死にきれません」

赤竜は、苦しうに唇を噛み締めた。目が潤み、溢れる涙がこぼれ落ちる。

が、左京は顔色一つ変えない。そして、冷たく言い放った。

「お前らの話の意味はわからんが、自業自得というものだろう。いまさら泣き言を言っても、誰も許しはしない。私にできることは、その苦しみから永遠に解放してやることだけだ」

3人の顔から、笑みが消えた。よく見ると、左京の瞳がいつもと違う。

何かを察した。

青竜が、悲しみを押し殺し、呟いた。

「氷竜様……」

左京が、青竜に目を止める。そして、声をかけた。

「今、私を氷竜と呼んだのか？」

しかし、その言い方はあまりに機械的で、起伏のないものだった。

当然このような状況が起こるのを予測していたのか、すかさずメラディの声が

響いた。

「リュート！ 奴らは、ラアラを人質に捕ったとき、お前が夢で見た世界を問いただしたそうじゃ！ 気を抜くと、また隙を見て逃げ出すぞ！ 騙されるなよ！」

これだけの人に囲まれ、これだけ傷ついていて、彼らが逃げ出すもないものだ。

それでも、左京はメラディの言葉に頷いた。

「ええ、長老様、わかっていますとも。私は、何もかもわかっていますよ。こいつら山賊を逃がしはしません。そして、もう2度と恐わされない」

左京の声を聞き、メラディは満面の笑みを浮かべた。

これでいい、これでいいのだ。

事の経緯を知らない三聖竜たちも、覚悟を決めた。

氷竜様に何かあったのだ。

そう考え、気を楽にし、最後の瞬間を迎えると思えば、不思議と痛みも薄れてきた。

ただ1つ、心残りは、自分たちの不甲斐なさだった。

お供としてついてきたはずの自分たちが、何もできずに、主である左京の手によって葬られることは、最高の屈辱でも







あった。

それでも、左京が生きていてくれさえすれば、どんなに小さかろうが希望はあるのだ。

三聖竜は、自分たちの運命を静かに受け入れることにした。

「名は、何という？」

目を閉じ、歯を食いしばる三聖竜の耳に、懐かしく優しい声が飛び込んできた。

驚いて目を開ける。

左京が、三聖竜を代わる代わる見ている。しかし、声とは裏腹に、その目は生氣がなくとも冷たかった。

左京は、緑竜に目を止めると、もう一度聞いた。

「お前の名は？ 山賊といえど、名前くらいはあるのだろう？」

「リュート！ 何をしておるか！ 早く始末してしまえっ!？」

メラディの荒々しい声が聞こえる。

しかし、左京は落ち着いたもので、ゆっくりと振り返った。

「名前を聞いているのですよ。これから死ぬ者に対して、名ぐらい聞くのは礼儀

でしょう？ 彼らにも、それくらいの権利はあります。あなたたちは、一度も彼らの名前を言わなかった。それとも、今なら誰かが答えてくれるのですか？」

そして、村人たちを見回した。

遠巻きで見ている彼らは、反射的に視線を逸らした。左京の目を見ることができなかった。

不気味な威圧感を持つその目は、とても正視するに堪えない。

こいつは、何を考えているのだ？

もしや、すべてを知った上で、このような行動に出ているのか？

助けを求めるように、村人たちはメラディに目をやる。

メラディは、杖を振り上げた。

「そやつらに名前などない！ お前がどんなに問いただそうが、赤竜、緑竜、青竜の名を騙るに決まっておるわ！ もはや、この場で山賊どもにできることは、再びお前の情にすがりつくことだけなのだぞ!!」

メラディとて、一応考えられる限りの状況におけるシミュレートは、こなしていた。

ここが正念場なのだ。

自分を慕う部下を、自らの手で処刑し

たという事実は、もし左京がすべてを思い出したとしても消えるものではない。

いや、逆に思い出したら思い出したで、使い道はある。

己の過ちを悔やみ、苦しみ、精神に崩壊を来した神など、それこそ、思うがまま。メラディは、表面上こそ焦った演技をこなしているものの、内心ではほくそ笑み、かつ冷静に成り行きを楽しんでいる。

メラディの言葉を受け、左京はもう一度緑竜に目を落とした。

緑竜は、やっとの思いで掠れた声を絞り出した。

「僕は…緑竜です……氷竜様にいただいたこの名前しか……知りません。誰が…何と…言おうと……僕は…緑竜です」

残りの2人に聞くのは無駄と思い、左京はそれ以上問いたださなかった。

それでも、勝手に2人は答えた。

「私は…赤竜……です」

「私は…青竜……」

そして、3人は、左京の元に少しでも近づこうと指を這わせた。

もちろん、重い体が動くわけもなく、無駄骨に終わったが、それでもなお土を掻く。

が、左京は彼らのそんな健気な態度にも大して興味を示さず、メラディに目をやった。

「長老様のおっしゃる通りですね」

そして、再び3人を見る。

「この山賊を始末すれば、必ずラアラと祝言はあげてくださるのですね？」

そして、もう一度メラディを振り返る。メラディは、嬉しそうに頷いた。

ラアラはメラディの後ろでサムスに押さえ付けられている。

左京からは死角になっていてよく見えない。

「それでは……」

左京の手がまず緑竜に伸びた。

一同は静まり返った。

そして、最後の一瞬を固唾を吞んで見守った。

「長老様！」

その時、張り詰めた緊張感を掻き切るような野太い声が響いた。

声の主は、人込みを掻き分け、姿を現した。

カイルとナーシャを連れたビグルとボ





ッタムであった。



2人は、長老の前にカイルとナーシャを投げ出した。

「怪しい2人を捕まえました!」

ビグルは、左京にも聞こえるほど、大きい声で伝えた。

「さあ、立て!」

そして、わざわざ投げ出した2人を今度は立たせた。その顔が、左京によく見えるように。

「お前たち……!」

左京の声が驚きで震えている。

しかし、それを遮るかのように、メラディが驚嘆した。

「おお! さすがじゃ、ビグル、ボッタム。その妖怪どもをよくぞ捕まえた。で、いかようにして、捕まえたのじゃ?」

「妖怪?」

ビグルが肩をしかめる。

メラディは、お構いなしに、ビグルの肩を抱いた。

「ビグル、お前が、この何にでも変身できる妖怪の正体を見抜いたのか?」

戸惑うビグルに口を開く暇を与えず、メラディは、しゃべり続ける。

「当然じゃろうな。父親として、息子の見分けがつかぬはずはない」

そして、左京を見て、手を振る。

「リュート、こんなめでたいことがあろうか。実は、わが村を騙し続けていた妖怪が捕まったのじゃ。こ奴らは、人に化け、悪さをする。ほんと、困っていたのじゃよ。リュートは、当然忘れていたことじゃろうが。最近、見かけんと思ったら、ビグルが捕まえたぞ。今日は最良の日じゃ」

ビグルとボッタムが、お互いの顔を見合わせた。どうも、予測していた反応と違う。

ボッタムに化けているティナが反射的に悟った。

しかし、その表情をメラディは見逃さなかった。ボッタムの肩に手を置き、抱きしめた。

「ボッタム、娘が会いたがっているよ」

そして振り返ると、メラディの後ろから、もう1組のカイルとナーシャが姿を見せた。



「なっ!」

「ちっ!」

ビグルは驚き、ボッタムは舌打ちした。

「父さん!」

「父さん!」

メラディの後ろから現れたカイルとナーシャは、鏡を目の前にして、きょとんと驚く小犬のようなカイルとナーシャをはねのけ、それぞれビグルとボッタムに抱きついた。

ボッタムはナーシャを抱きしめ、鼻先に顔を近づけると嬉しそうに笑った。

「あんたの大將は、ずいぶんとやってくれるんじゃないか。久しぶりに嬉しくなってきたよ」

ナーシャはニタリといやらしく笑い、ボッタムの耳元で囁いた。

「何を言っているの、父さん? まだ、何もわかっていないくせに、偉そうな口をきかないで。お楽しみはこれからよ」

そう言って、カイルに目配せした。

2人はビグルとボッタムの腕をすり抜けると、懷から取り出した小刀を構え、そのまま、まだ驚き覚めやらぬカイルとナーシャに突っ込んだ。

「あ…!」

ナーシャの手に握られた小刀はナーシャの胸に、カイルの手に握られた小刀はカイルの胸に、それぞれ深々と突き刺さった。

あっという間の出来事だった。

刺された2人は、そのまま大地に体を投げ出し、動かなくなった。

刺した2人は、まるで逃げるように、左京のほうに駆け寄った。

「お兄ちゃ——ん!」

「リュート兄ちゃ——ん!」

抱きつくと、ナーシャは頬擦りし、ワンワン泣いた。

「怖かったよ、お兄ちゃん。悪いお化けはやっつけたよ」

左京は、縋り付くナーシャを引き離す





と、まじまじとその顔を見つめた。  
「私は、お前を夢の世界でしか見たことがない。しかし、お前が私のことを知っていてももう驚かないよ。……だがな、ものには限度というものがある。下手な芝居も、度を過ぎると滑稽を通り越し、怒りにしかならんからな」

ナーシャの体がびくつと震えた。演技ではなく、本当に寒気がした。

心なしか、左京の手が氷のように冷たく感じる。

左京は、ナーシャの頭を撫でると、立ち上がった。

ナーシャとカイルは再び逃げるようにして、メラディの後ろに隠れた。

それを見極め、左京が声をかける。

「長老、これ以上、時間を無駄にしたくはありません。この山賊たちの処刑を、早く済ませたいのですが」

「まさに、その通りじゃ！ ひと思いにやってしまえ！」

メラディも慄を飛ばす。

「やめろ！」

ビグルが、拳を振り上げ、叫んだ。その声は、もはやビグルのものではなく、バッカスの声になっていた。

「左京！ きさま、大概にせい！ これでも、まだ正気を取り戻さぬというのか!? 三聖竜をあやめるといふならば、このバッカスが相手になる!!」



ビグルの体が霧に包まれた。

その霧が晴れたとき、ビグルよりも遥かに大きな巨人が姿を現した。

獣神バッカスだ。

そして、吠えた。

「左京っ!!」

左京は、ただただ呆気にとられて、その姿に釘付けになっている。

「バ…バッカス……」

突然、村人たちが、バッカスに襲いかかった。

「幻術使いめ！」

「これ以上、村に来るな！」

しかし、メラディの手下を倒すことなど、バッカスにかかれれば赤子の手を捻るより、他愛ない。

「どけえっ!!」

襲いかかる村人たちを、バッカスの右

腕が一掃した。バッカスは、メラディに襲いかかった。

「正体を現せ！」

「ひいっ！」

メラディが、突き飛ばされ、もんどり打って倒れる。

バッカスは、倒れるメラディには目もくれず、左京に駆け寄った。そして、その肩をがっしりとつかんだ。

「左京！ まだわからぬのかっ!？」

左京の唇が震えている。

「バッカス、なぜ、お前がここに……？」

しかし、メラディの苦しそうな声が現実を引きずり戻す。

「リュ、リュート。騙されるでないぞ！ そやつらこそが、山賊どもの頭領なのじゃからな！」

バッカスがニヤリと笑った。

「リュートとか言ったな？ やっぱりお前はアマちゃんさ」

バッカスは左京を抱え上げると、思い切り大地に叩きつけた。

「ぐはあっ！」

そして、傍らに横たわる三聖竜を一抱えにすると、肩に担ぎ上げた。

「俺の名はバッカス。リュート、いつかこの礼はしてやるぜ。お前らは、皆殺しだ！」

そして、辺りを見回し、ボツタムに目を止めた。

「行くぜ、ティナ！」

「おうさ！」

ボツタムの体も同じく霧に包まれると、そこにはティナの姿があった。

ティナは、脇にいた村人を殴りつけると、カイルとナーシャを抱え、走り始めた。

「お兄ちゃん、助けてえっ！」

「こいつらは人質さ、もらっていくよ！」

バッカスも人だかりを振り払いながら、ティナの後を追った。

ようやく起き上がろうとした左京の目には、逃げていくバッカスとティナの後ろ姿が映った。







幾重にも仕掛けられた複雑なからくりは、すべてがメラディの織り成す作り事だった。

ビグルとボットムに化けたバッカスとティナ、彼らに連れられたカイルとナーシャ、そしてメラディの後ろから現れたカイルとナーシャ、彼らすべてがメラディの手のひらの上で演じさせられた役者たちだった。

いまや、何かを疑い始めた左京をもう一度完全に落とすため、そして本物のバッカスやティナたちの動向に合わせるため、メラディが最後の最後に用意した大仕掛けが、ここに完結しようとしている。

あとは、メラディの範疇でない役者たちによる自然の流れ、アドリブに任せればよい。どう転んでも、良い結果が出るだろう。

メラディは、左京に駆け寄った。  
「この大馬鹿者め！ きさまは、まだ夢と現実の区別もつかぬのか!? きさまは、まだ夢を引きずるつもりか!?」

そして、左京の頬をはたいた。

ここは、あえて左京に辛く当たるのだ。

より迫真の演技で。

それが、さらに左京を追い詰める。

「私は……まだ夢を見ていたのか？ 私は、私はもう何が何だかわからない」

左京は恐怖を感じた。何もかも忘れたかった。何が真実か、もうわからない。

メラディが、最後の詰めを行う。

できるだけ、優しく。

できるだけ、思いやりを込めて。

「なあ、リュート。お前にはラアラがいる。誰よりもお前を愛してくれるラアラがいるではないか」

「ラアラ……」

左京は、気づいたように辺りを見回した。

サムスに抱かれ、気を失ったラアラが目止まる。

「ラアラは、疲れたのじゃろう。あまりの騒動で気を失ってしまったようじゃ。なにあ、心配することはない。サムスが面倒を見てくれるさ。それよりも、今、お前がすること。わかっておるな？」

左京は、無言のまま立ち上がった。

そして、バッカスたちが逃げたほうに

向かってゆっくりと歩き出した。

「山賊どもを、殺すこと……」

「そう！ 今、我々の村は丸丸となっておる！ あの、につくき山賊どもを追い詰め、殺すのじゃ！ そして、我らに平和を!!」

メラディが、杖を掲げた。

「……我らに平和を」

左京も応えた。

まるで、夢の中を漂うように覚束無い足取りであったが、確実に1歩ずつ踏み出していった。



「いったい、どうしたっていうのさ」

「ここは、さっきも歩いた道ではないのか？」

「うるさいね！ わかっているよっ！」

ビグルとボットムに化けた本物のバッカスとティナは、額の汗を拭いながら、同じ山道をぐるぐると回っていた。

ビグルは疲れきったナーシャを背負い、カイルの手を引いている。



「ここは、さっき歩いた」  
 「だから、わかっているって言ってるだろ！ 畜生、奴らの術にはまっちゃったようだね。このままじゃあ、処刑が終わっちゃうよ」  
 「もうすでに終わっているかもしれん」  
 突然、視界が変わった。今までの山道と明らかに異なる視界が、辺りに開けた。  
 同時に、向こうから三聖竜を担いだバックスと、カイルとナーシャを抱えたティナが現れた。  
 「おお、わしがいる。何と、奇っ怪な？」  
 ビグルが、バックスを見て、目をこすった。それでも、彼が消えるわけではない。信じがたい光景だが、彼らは少しも驚かず、薄笑いさえ浮かべている。  
 「俺たちの役目は、ここまです」  
 バックスの姿をした偽者は、三聖竜を放り出すと、自分の顎と頭に手を当て、ぐるりと首を捻った。  
 ゴキリと骨が鳴る。  
 それに続き、カイルとナーシャの偽者も首を捻った。  
 最後に、ティナの偽者が笑う。  
 「お前ら、ゆっくりとメラディ様に遊んでもらうんだな」  
 そして、首を捻った。  
 4人が倒れ、その姿はすぐに消滅した。  
 「完全に、はめられたよ。何でも、お見通しってわけかい」  
 ボッタムが、周りを見る。  
 すでに、村人に囲まれていた。  
 「この姿でいても、もう意味がないってわけだね」  
 ボッタムが、静かに息を吐く。  
 その姿は、ティナに戻った。  
 「おい、いいのか、ティナ!! セっかく、お前の立てた作戦が台無しだぞ!!」  
 ビグルが耳打ちする。  
 が、その横顔をティナがピタピタとはたいた。  
 「いい加減、バレバレなんだよ。こうなったら、正攻法でいくしかないだろ？ あんたも早く元に戻りなよ」  
 「うむ、そうか」  
 ビグルも息を吐き、バックスの姿へと戻った。  
 もう、周りは完全に村人たちに囲まれていた。  
 「なるようになる……か」  
 ティナが、溜め息をついた。

「リユート！ 奴らを捕まえたぞ！」  
 村人の1人が叫んだ。  
 その声にともない、人垣の中から左京が姿を見せた。  
 「左京！ 無事だったか！」  
 バックスが、嬉しそうに叫んだ。  
 「竜神様！」  
 ナーシャが、バックスの背中を滑り降り、左京に飛びついた。ようやく再会できた喜びを、堪えることはできなかった。  
 「あつ」  
 ティナが手を伸ばしたが、もう遅い。  
 カイルも、ナーシャに続き左京の元へと走った。  
 「まいったね……最後の頼みの綱まで、向こうへ行っちゃったよ」  
 ティナは、こめかみを押さえ、嘆いた。  
 「何だ？ あの子がようやく左京に会えたのだぞ。嬉しいのか？」  
 バックスが、憤慨する。  
 ティナは、また溜め息をついた。  
 「ふう——っ、あの子たちをうまく使えば、まだ状況は逆転できたかもしれないんだ。敵に塩を送ってる場合じゃないだ

ろ。まったく、とんだ単細胞を相棒にもてて、私は幸せもんだよ」  
 「覚悟はできているだろうな」  
 2人の会話を打ち消すように、左京の声が響いた。そして、1歩前へ進み出た。  
 「左京！」  
 両手を広げ、左京を迎えようとするバックスを、ティナが制する。  
 彼女もまた、1歩前へ進み出た。  
 「左京、久しぶりだねえ」  
 が、左京は答えない。  
 ティナが続ける。  
 「あんた、私がどんな説明をしたって、聞く耳もってないんだろ？」  
 左京は、あくまで口を噤んでいる。  
 「戦いに、来たんだね？」  
 左京は、ようやく口を開いた。  
 「……もう迷いはない。ここで、お前たちに引導を渡してやろう！ どんな卑怯な手でも使うがよい。相手になる!!」  
 最終シーンの幕が、切って落とされた。

(つづく)









# PC-ENGINE PLUS

**DECEMBER.1992.NO.48**

政界が金丸・竹下問題で揺れ、球界は長島復帰で大騒ぎ。そしてゲーム業界では任天堂とソニーがコンパチのCD-ROMマシンを製作することを発表。うーん騒がしい、と思っているうちに、もうすぐ年末。今月もファイトだっ!!

今月の目次

CONTENTS

■NECとヒューマンが共同出資で会社設立  
■Huカードの今後を考える  
■連載テクニカルコラム  
HYPER BOX(バドソン中本伸一氏)  
■月Pエンジンルーム

## NECとヒューマンが共同出資で会社設立

10月16日付けで、NECとヒューマンが共同で新会社を設立した。

新会社の名前は「ヒューネックス株式会社」。(ヒューマンの「HU」+「NEC」から名付けられたわけだ)

このヒューネックスの会社概要を簡単に説明していくとー。

まず目的は、ソフトウェアの制作。NECでは昨年末からホームエレクトロニクスブランドのソフトを制作するなどしてソフト部門に進出してきているのは、みんなも知っている通り。今回の新会社も、このソフト部門強化の一環でヒューマンと共同出資で会社を作ることで、NECサイドはゲーム作りのノウハウなどを吸収し、PCエンジンの事業の推進に役立てていこうというもの。

当面はNECブランドのソフト制作を中心に、行なっていく予定で、第1弾ソフトは「マジク

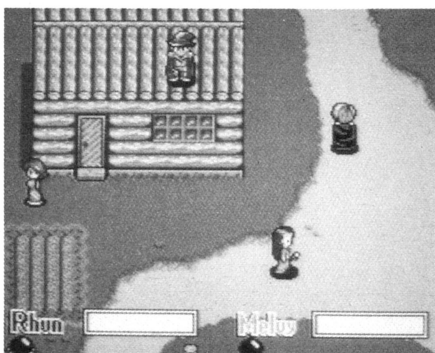
ール」(くわしい内容は148ページで紹介)。将来的には自社ブランドのソフト制作も手がけ業務内容を拡大していきたい、とのことだ。

今後の予定については、具体的な発表はまだほとんどされていないのだが、当初の従業員数が20名ということから予測すると、同時に2タイトル(多くて3タイトル)のソフト制作を行なっていくと考えられ、年間でおそらく3~4タイトルのソフトを発表するのではないだろうか。

また出資金の比率(ヒューマンが51%、NECが49%)や、社長にヒューマンの現在の社長である鈴木氏が就任すること。会社の所在地もヒューマンと同じビルにあることなどを考えると、新会社はヒューマン主導といった感じ。

今後リリースされるソフト内容にしても、制作スタッフの多くがヒューマン関係者であることを考えると、ヒューマン独自の路線を引き継ぐのではとと思われるのだが、NECサイドのソフト戦略(例えば低年齢層を狙うとか、キャラクターものを投入するとか)も絡むため、この点は正確な予想はつきにくい。

このところ、セガの「ソニック」、任天堂の「エイブ」など、ハードメーカーがよりよいソフト作りを目指して会社を設立するケースが見受けられるが、ヒューネックスがどんなゲームを作ってくれるのか? 楽しみに待ちたいところだ。



▲ヒューネックス開発の第1弾ソフト「マジクール」。  
発売時期は、来年の春ぐらいになりそうとか。



▲東京・三田にあるNECの本社。ちなみにNECHEは従業員数がなんと3600人。資本金は335億円(一)だ。  
▲こちらは東京の吉祥寺にあるヒューマン。この同じビルの中に新会社のヒューネックス株式会社は誕生したのだ。



# 別冊付録合同企画 Huカードの今後を考える

## バージョンアップをきっかけにして 逆転したHuカードとCD-ROM

誰もが知っているように、現在、PCエンジンのソフトにはHuカードとCD-ROMの2タイプがあり、ソフトハウス側はその内容によってカードとCDを使い分けながらソフトをリリースしてきている。

そのカードとCDの年別発売タイトル数は、ページ下部の表で紹介している通りで、この表を見ると、PCエンジンの市場全体におけるカードとCDの「勢力の逆転」が、はっきりと示されていると言える。

この傾向が進むと、本体ユーザーは「カードはいずれなくなり、すべてCDになってしまうのでは？」という不安を持つかもしれないが、はたしてそういった可能性はあるのだろうか？

ここで改めてPCエンジンの歩みを振り返ってみると、CDのソフトタイトル数がカードに肉薄した91年が、ある種のターニングポイントであることがわかんと思う。

91年はCD-ROM<sup>2</sup>のバッファRAMの容量が増強された年であり、同年、一体型ハードのDUOも発売されている。

このRAM増強に際しては、バージョンアップ対応の方法が複数あったため、一部で混乱を招いたようにも見えた。が、結局は落ち着き、これを機会にCD-ROMへの参入メーカーも一層増えてきた。

そういった意味では、この時点でのバージョンアップはたしかに成功したといえるだろう。

そして、その後いくつかの人気ソフトが生まれた結果、ハードの普及台数は伸び、DUOは9月末で50万台。スーパーシステムカードなどを含めたスーパーCD-ROM対応ハードの累計は130万台に迫ろうとしている。

以上が大まかなPCエンジンの歩みである。この歩みを踏まえた上で、Huカードが現在置かれている状況を考えてみよう。

まず、大きな流れとして、PCエンジンユーザーの興味の焦点がCD-ROMに移っていることが挙げられる。

これはCD-ROM自体の性能に対するユーザーの期待と評価の現れであり、ソフトメーカーのCD-ROMソフトへのアプローチ方法が間違っていなかったことの証明でもあるのだが、実際、PCエンジンユーザーの中でDUOを含めたCD-ROM<sup>2</sup>マシンの保有率は驚くほど高い（稼働台数だけを考えると半数以上を占めていると予想される）。

このような流れで地位を確立してきたCD-



ROMは、それ自体の性能や製造コストの安さを考えると、今後ますますソフトの主流を占めていくことになるだろう。そしてそれはPCエンジンだけでなく、ゲーム業界全体に共通の流れとなっていくはず。長い目で見ると、いずれはすべてのソフトがCD-ROMで発売される時代が来ても不思議はないと思うが……。

**なくなることはありえない。  
が、減少傾向はこのまま続く!?**

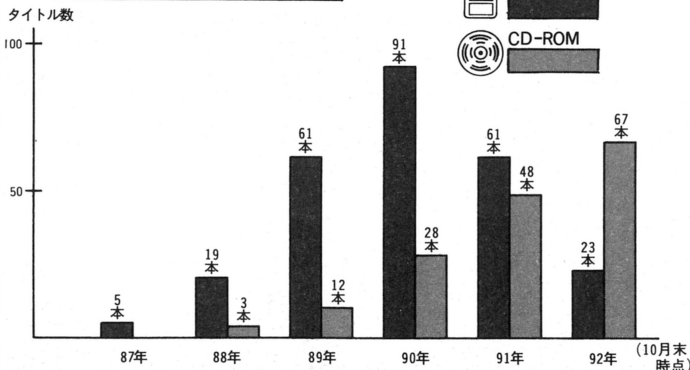
が、現在のPCエンジンのハードラインナップを考えると、Huカードがなくなることは現実的にはありえない。ハードが本体とオプションであるCD-ROMドライブに分かれている以上本体用の媒体であるカードソフトがなくなるはずはなく（と同時に、なくなるべきではない）、CD-ROMはあくまでも上級者向けのソフトという位置付けになるはず。

## HuカードとCDの製作費の違いについて

カードとCDでは、原材料の値段が違っていて、メモリーコスト（容量に対する値段）はCDの方が格段に安い。実際、カードの場合は容量が1メガビット増えると、定価は千円弱アップしており、今後ゲームが大容量化する

ことを考えると、ユーザーの負担もそれにとまって大きくなりそう。一方CDの場合は540メガバイトまでは、どんなにメモリーが増えようと製造費自体は同じ。ただし、大作が多いため、人件費など製作経費が大きい。

## 媒体別年間ソフトタイトル数



## 本誌読者アンケートによる 人気ソフトの推移

ソフト名が太字のものがCD-ROMソフト。データは人気アンケートの年間集計をまとめたもので、具体的にはその年の2月から翌年の1月の人気アンケートの票を累計したもの（今年のデータだけは2月～9月の累計）。

累計時期の問題で、一部順位が不利になるソフトがあるのはご容赦願いたい（例えば、年末発売のソフトは票が2年にまたがってしまう）。

上位には常連も多いが、年々CD-ROMソフトの勢いが増していく様子がわかんと思う。

来年のチャートはどうなっているのだろうか。

| 89年              | 90年              |
|------------------|------------------|
| 1. ドラゴンスピリット     | 1. イースⅠ・Ⅱ        |
| 2. 究極タイガー        | 2. 天外魔境          |
| 3. 天外魔境          | 3. スーパー桃太郎電鉄     |
| 4. スーパー桃太郎電鉄     | 4. 桃太郎伝説ターボ      |
| 5. ガンヘッド         | 5. 源平討魔伝         |
| 6. ダンジョンエクスプローラー | 6. スーパースターソルジャー  |
| 7. パワーリーグⅡ       | 7. スプラッターハウス     |
| 8. スペースハリアー      | 8. スーパーダライアス     |
| 9. 凄ノ王伝説         | 9. 桃太郎活劇         |
| 10. ネクタリス        | 10. フォーメーションサッカー |
| 91年              | 92年9月            |
| 1. イースⅠ・Ⅱ        | 1. 天外魔境Ⅱ         |
| 2. 桃太郎伝説Ⅱ        | 2. イースⅠ・Ⅱ        |
| 3. ポンパーマン        | 3. ドラゴンスレイヤー英雄伝説 |
| 4. 天外魔境          | 4. スーパー桃太郎電鉄Ⅱ    |
| 5. イースⅢ          | 5. ポンパーマン        |
| 6. スーパー桃太郎電鉄     | 6. 天外魔境          |
| 7. F1サーカス'91     | 7. ファイヤープロレスリング2 |
| 8. F1サーカス        | 8. 桃太郎伝説Ⅱ        |
| 9. コズミック・ファンタジー2 | 9. パロディウスだ!      |
| 10. PC原人2        | 10. イースⅢ         |





また、CD-ROMが主流になった現在でも、対応ハードの価格がまだまだ高価であることを考えると、Huカードの存在はPCエンジンの世界への入門ソフトとして、十分な意味を持っているといえるだろう。

ただ、ここでもうひとつ現実的な問題として残るのは、なくならないとしても、タイトル数がどのくらい少なくなるのかという不安。

市場の現状としては、CD-ROMが優勢であり、Huカード1タイトル当たりの売り上げはしだいに減る方向になってきている。こういった営業面での数字は、ソフトハウス側のカードとCDの使い分けに際して、微妙な影響を与えて考えられる。

また、CD-ROMに比べて、サウンドやビジュアル面でどうしても劣るカードゲームの場合、どうしても「ゲーム性」そのもので勝負する必要が大きくなってしまい、そういった「ゲーム性」の練り込みは、CD-ROMを作る苦勞とは別の意味で、ソフトハウスにとっては大変なものだろう。

実際の数字として、本誌の読者アンケートのデータを見る限りでは、タイトル数が減少して

いる割には、トップ10に入っているカードゲームはそれなりに存在している。が、内容を見ると、「桃太郎」に代表されるようなシリーズものやアーケードからのビッグネームの移植が多く、オリジナルもののヒットは出にくくなってきているようだ（この傾向はCDにも当てはまることなのだが、移植に関しては容量の関係でカードの方が無理が多いといえるだろう）。

今後の方向性としては、カードゲームに対して「手軽さ」と「奥の深さ」がより一層求められるようになり、メーカーサイドとしては厳しい状況が続くそう。

だが、そのような状況だからこそ、おもしろくてヒットするカードゲームを作ってもらいたいし、それと同時に、カードとCDの使い分けを改めて問い直すことが必要になるのではないだろうか？

現在は、ゲームの内容によって、カードとCDを使い分ける方法が主流だが、今後は同じタイトルを両方で同時発売して、カードの価格低下を図るなど、いろんな方法を試してみてはと思うのだが、どうだろう……？

## ソフトハウスの考えは——

HuカードとCDの使い分けについて、ソフトハウスはどう考えているか？ 発売タイトルのもっとも多いハドソンさんに聞いてみた。答えてくれたのは、おなじみの高橋さん。

「今年で言うと、ハドソンの場合はカードが9本で、CDが14本ということになってますね。たしかにCDの方が多いです。エッ、カードがなくなる可能性ですか？ それはコアグラがある以上、ありえないことですよ。

実際問題としても、2メガぐらいのゲームはカードで作る方がやりやすいですし、カードとCDの使い分けは、そのゲームの内容次第ということになるでしょう」とのこと。

また、Huカードが全体的に低調なのは？ という問いに関しては

「たしかに、その傾向はありますが、その点については、ソフトハウスとしては、おもしろいゲームを作っていくしかないわけですから……。年末のボンバーマンなどに期待してください（笑）」

## Huカードを考えることは、CD-ROMを考えることでもある！

PCエンジン全体を考えると、Huカードで低年齢のファンを増やし、いずれはCD-ROMの世界を楽しむようになってほしい、という大きな図式を持っていることがわかる。

その意味では、HuカードとCD-ROMは、コインの裏と表のようなもので、共存していかなければならないものだろう。

たしかに、ユーザー側がゲームに求めているものは、カードとCDでは違うと思う。が、

もうそろそろ「CD-ROMだからビジュアルが多くてしゃべらなくてはいけない」といった思い込みは捨ててもいい時期のはずだし、CD-ROMでHuカードとサウンドもビジュアルもまったく同じソフトが出てもいい頃なのではないだろうか？ そうすることで両方のソフトの値段が下がるのは大歓迎だし、Huカードとの関係をいろいろ試してみること、CDの可能性自体も拡がるのでは？





# HYPER BOX



SHINICHI NAKAMOTO  
ハドソン技術本部長

▶ 中本伸一氏

CHAPTER 29

## 実写映像とゲームソフトの相性は？

パソコンやマルチメディアの世界では、実写の映像を取り扱うことが当たり前となり、最近では、ゲームソフトでも実写映像を利用したものが登場しつつある。これらの実写映像の利用における問題点や可能性について、中本氏はどう考えているのだろうか？

最近ではレーザーディスクやデジタル動画の技術が身近になり、ゲーム機の世界に登場するのにも時間の問題になってきました。

こうしたシステムはカメラなどで撮影した映像……いわゆる「実写」を扱えるものなのですが、はたして「実写」を利用するとどんなゲームが生まれるのでしょうか？

この問題はゲームファンのみならず、人にとっては非常に興味のあるものでしょう。そこで今回は、実写をゲームに应用する場合の問題点と可能性について説明してみましょう。

さて、みなさんの中にも覚えている人が多いかもしれませんが、かなり以前にレーザーディスクを利用したアーケード版のシューティングゲームが登場したことがあります。このゲームは、宇宙を舞台にしてリアルな宇宙船を撃ち落とすゲームでしたが、あまり高い評価は得られず、結局は姿を消してしまいました。では、どこに問題があったのでしょうか？

私が考えるには、実写であるがために、本来ゲームにとって極めて重要なポイントとなっている「操作する喜び」が欠落してしまったのが大きな原因でしょう。感覚的に説明すると、このゲームはプレイヤーが遊んでいるというよりはむしろプレイヤーが機械に遊ばされているという印象が強いものになってしまったのです。

では、どうしてそのような物になったのかをわかりやすく説明してみましょう。

たとえば画面上にAとBという2匹の敵が登場するとします。プレイヤーによってはAを先にやっつける人もいればBを先にやっつける人もいます。ドジな人は両方とも撃ちもろすかもしれませんし、プログラマーともなれば同時に

2匹をやっつけてしまいます。このすべての状況に対応するとすると、同じ場面ですでに4通りの別々な映像が必要となります。これが3匹になれば8通り、4匹になれば16通りにもなってしまいます。しかもプレイヤーが左右に移動した場合や、敵が出現してから破壊するまでの時間の長短にまですべて対応するとすれば、天文学的数字のシーンを用意しなくてはなりません。

誰が考えても明らかなように、現実的にはそんな事は不可能です。したがって、出てくる敵は1匹だけで決まったコースを通り、もし当たれば映像は爆発シーンにジャンプし、外せば画面外に逃げていくという単純なゲームにならざるを得ません。つまりユーザーが操作する余地は殆どなく、機械の決めたシーンを黙々と消化していくだけのものになってしまいます。これはたとえ模型を特撮しようがCGで作ろうがアニメで描こうが避けることのできない大問題なのです。

また、実写をゲームに利用するためにはどうしても「撮影」というプロセスを避けては通れません。これは今までゲーム制作会社が経験したことのない未知の分野といえます。

たとえば大ヒットした「ストII」を実写で制作すると仮定しましょう。いったいどうやってスピニングバードキックやヨガフレイムを撮影するのでしょうか？

ピアノ線で役者さんを逆さに吊るのでしょうか？ 石油を口から吹き出して火をつけるのでしょうか？ どちらにしても大がかりな撮影スタジオやセットが必要ですし、スタッフも大勢必要となります。

では役者ではなくて人形を使って撮影したらどうでしょうか？ 人形を少しずつ動かして撮影を繰り返す「コマ撮り」という手法で撮影するとすると、1秒間に30枚の映像が必要ですので、1分の映像を制作するのには1800回も撮影しなくてはなりません。

つまり今までゲームの世界では当たり前だったドット絵から比べると、実写というのはゲームに利用するには極めて苦勞が多いといえるのです。

こう考えて行くと、実写はゲームには馴染まないものなのでは？という疑問が湧いてきます。が、決してそんな事はありません。私はコンセプトさえ正しければ、実写はゲームにとっても有効な武器になりえると考えています。

今まで説明した実写の問題点は、ただ単純に今までのゲームのドット絵の代わりに実写を使おうという安易なコンセプト（つまり利用法）が悪いのであって、実写自体には大きな可能性はあるはずです。

たとえば、「映画の様なリアルな画質が必要だ」という考えを捨てて、見た目ではドット絵と変わらないような絵を実写として表示してみたらどうなるのでしょうか？

今までのビジュアルシーンなどは全てドット絵をプログラムで動かして表現していたのでかなりの手間がかかっていましたが、今度はアニメを作るのと同じ手法でどんどん撮影すれば、あとは機械的にゲームに取りこめます。これでかなり作業は楽になります。そうすれば今まで以上にビジュアルシーンを多くすることができ、楽になった分だけ演出にも凝ることができるようになります。

また全部のシーンを実写で制作するのではなく、いわゆるセットに相当する部分だけを実写が担当して、役者に相当する部分はドット絵を利用すれば、実写とドット絵を同時に使うお互いのメリットを引き出すことができるわけです。要は実写を強引に前面に押し出すのではなく、隠し味として上手に利用することが肝心で、そうした作業を地道に続けていかなければ実写を利用した新しいゲームジャンルは生まれてこないでしょう。

今後この実写を売り物にしたシステムが続々と登場してくるでしょうが、最初のうちは実写を意識し過ぎたソフトが氾濫するでしょう。皆さんはぜひこうしたソフトを確実に見破り、クソゲーをつかまされないように気をつけていただきたいと思います。

コーヒーのCMではありませんが、「遊ぶのだったらゲーム会社のゲームが確実」なのかもしれませんね？ ではまた。





月Pエンジンルーム

# ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

今回は、いつもとはちょっと違う、面白い質問が来たので、1ページ全部を費やして、それに答えてしまった。ほかにもたくさん質問が来ていたのに、ごめんよ！ これからも、いい質問には、全力で答えていこうと思うから、みんなもパワーのある葉書を送ってくれ！

**Q** 僕は、将来ハドソンなどのソフト制作会社に就職したいと思いますが、高校卒業後に、どんな学校に行けばいいのですか。また、必要な資格などがあるのでしょうか。

(山口県 末永寛)

**A** ふーん、将来のビジョンを持つてるなんて、キミはなかなか立派だな。よし、その希望を実現させるために、ハドソンソフトさんに就職のポイントをインタビューしてみよう。

まずは、ハドソンソフトの出版社担当・土井さんに、就職情況(新卒)を聞いてみた。

筆者(以下——)：ハドソンさんには、ゲームデザイナーを育成する“ハドソンコンピュータデザイナーズスクール”がありますが、ここを卒業しないと就職できなかったりするんですか？  
土井さん(以下、敬称略)：いえ、そんなことはありません。会社にとって最高の財産は、いい人材ですから、いろんな所から、いろんな人に来てもらいたいですよ。就職情況を見てもらうと、それがはっきりと分かります。

今年の4月、ハドソンには30名の新卒社員が入社しました。その中で、25名が、企画や技術の部門に採用され、残り5名は事務系です。

さて、今年のスクール卒業生は、19名ですが、このうち9名がハドソンに就職し、残りは他のソフト制作会社などに進みました。

——：スクール卒業生じゃない方々は、どんな学校を卒業したのですか？

土井：4年制の大学、専門学校など、様々です。よかったら、何人かに話を聞いてみますか？

——：ぜひ、お願いします！

というわけで、今年から第一線で活躍を始めた、新入社員の方にインタビューできることになった。スクール出身者代表として、開発の石川雅子さん、スクール外出身者代表として、デザイナーの岩原裕二さんに登場していただく。

まずは、石川雅子さんの場合。

——：初めまして。石川さんが、ハドソンに就職するまでのことを教えてください。

石川：普通高校の英語科を卒業して、まず短大に入ったんです。

——：どんな学校なんですか？

石川：栄養学などを学びます。卒業時に、栄養士の免許をとっていたので、食品会社に就職して、食品検査技師になりました。でも、この会社は1年で退社しました。それから1年間、ブータローをやったんです(笑)。それで、この頃ゲームが大好きになって、ハドソンのスクールに入学したんです。

——：入社前に、努力したことはありますか？

石川：自分から進んで、スクールに入ったことですね。ここでコンピュータの基礎を修得したことが、大きなプラスになったと思います。

——：最後に、何か読者へのメッセージを！

石川：「成せばなる！」

——：ありがとうございました。

次に、岩原さんにお話を聞いてみよう。

——：岩原さんは、どんな経歴なんですか？

岩原：美術の専門学校を卒業しました。

——：なにが専攻だったんですか？

岩原：アニメーションを専攻しました。

——：それは、ゲーム制作を目指したから？

岩原：いえ、学生時代には、絵がうまくなるための努力は相当しましたが、ゲーム制作というのはあまり考えなかったですね。

——：岩原さんは、とにかく絵が好きだったんですね。それで、入社時には、どうやって自分をアピールしたんですか？

岩原：学生の頃の作品を提出しました。

——：それが認められ、入社することになったんですね。最後に、メッセージをお願いします。

岩原：デザイナーになりたい人は、とにかくデ

ッサン力をつけておくべきです！

——：ありがとうございました。

ついこの間、入社試験にパスしたばかりだから、二人の発言には重みがあるね。

それでは最後に、ゲーム開発会社は、一体どんな人がほしいと考えているのかを、ハドソンの技術開発部門「和」の部長・藤原茂樹さんに、うかがってみよう。

——：ハドソンの求める新入社員とは？

藤原：どんなことでも、一生懸命になれる人です。1987年5月に発行された小冊子「ハドソン取扱説明書」の一部分を、抜粋してみましょう。

「遊びを極め、仕事に徹する」

遊びを大切に、人間を大切にしないと、人間を主役にしたソフトはできない。だから、真剣に遊べ。でも、遊びには金がかかるから、真剣に働いて充分稼がないと、本当の遊びはできない。仕事の合間にゴマカシの遊びをするな。自分をだまして、人間のためのソフトはできない。みんなが楽しめるソフトをつくるには、みんなより、もっともっと遊び、遊びを極めてしまえ。中途半端でやめる遊びが、一番無駄だ！

これは、ハドソンが求めている人間像を、実的に確に表現している文章だと思います。

もし、君がプログラマーを目指しているんだったら、小さな頃からパソコンで遊んでいる方が望ましいですね。でも、ハドソンの仕事は、そればかりではありません。とにかくひとつは、だれにも負けないものを持っていて、失敗を恐れない根性人間を、ハドソンは待っています。

——：お忙しいところ、ありがとうございます。

みなさんのお話から考えてみると、どうやら学歴や資格などは、「ないよりはあったほうがいいかも」って程度のものみたいだね。

ゲームソフトは、人を楽しませ、感動させるために存在するもの。今回の取材で、ソフトをつくる人たちは、技術や知識より、まず人間性が重視されてるってことを知ったように思う。



月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1  
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係



# テラモー、火星へ行く。

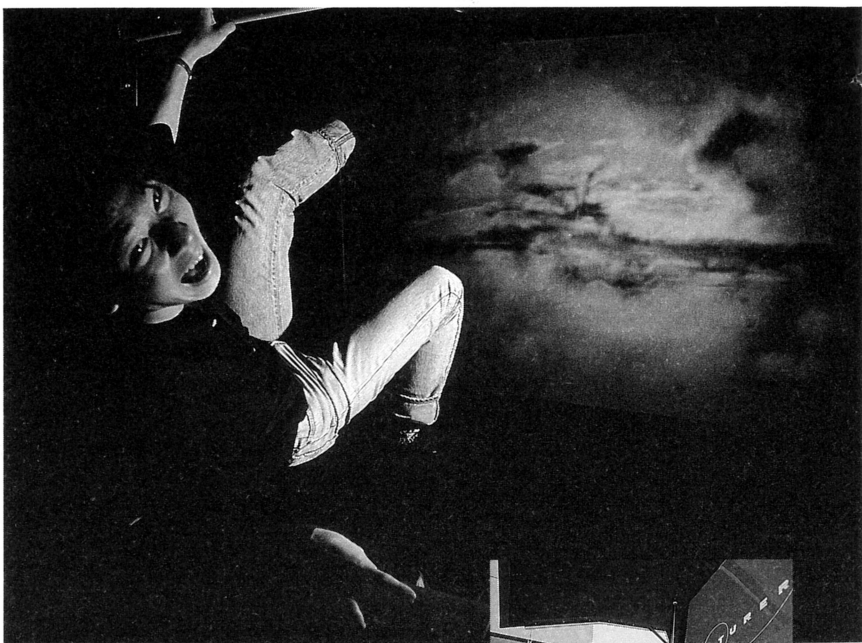
まあ21世紀になって、宇宙工学がかなり進歩すれば、一般人が火星へ旅行することも現実になるのかもしれない。が、そうなったとしても、きっと旅費はとてつもなく高額だろうから、テラモーが火星に行く可能性は限りなくゼロに近い。

そんなかわいそうなテラモーのために、今月のバーチャル野郎は、火星を舞台にしたシミュレーターを取材してみた。

このシミュレーターを設置しているのは、当コーナーではすでにおなじみの東京・青山テピア。10月の中旬から「HUMAN IN SPACE」と題する「人と宇宙の関わり」をテーマにした展示会を開催中で、ベンチャー（シミュレーターの名前ね）は数多くある出展物のひとつというわけ。

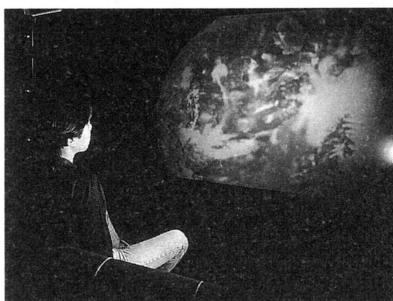
火星地表のグラフィックは、実際に火星を探索した時のデータを元にして作成したということで、予想以上のリアリティを持って迫ってくる。また、シミュレーター自体が小型である点も、ほどよい圧迫感があって臨場感を高めていたような気がするぞ。

そこで、テラモーのその時の気持ちをバーチャルに表現したのが右の写真。窓の外に見える火星。そして無重力の船内には、ヘラヘラと宙を漂うテラモー。実際には、必死で両手両足で体を支えているところがなかなか情けなくてシブイぜ。



## ツアーの内容は

ツアーの所要時間は約7分。最初と最後にSF作家の野田昌弘氏による解説がついていて、実際の「飛行時間」は4分程度。宇宙船は地球を出発すると、ワープ航法で火星へ。火星では高さ2万メートルもあるというオリンポス火山や巨大な峡谷の上空を飛行。ダイナミックな火星の地表を楽しむことができる（もちろん宇宙船は揺れるぞ!）。



▲普通の人はシートに座って楽しむ。ま、当然といえば当然だ。



▲シミュレーターに乗り込むテラモー。ドアはガル・ウイングタイプなのだ。

## NASAの映像をCG処理した学術的ソフト

ベンチャーで楽しむことができる映像は、実際に火星を探索した時のデータを元にしたもの。

かなり昔のことなので読者のみなさんは知らないかもしれないが、1976年にアメリカのNASAが惑星探査衛星パイキング・オービターを打ち上げ、火星の探査を行っている。

この時のデータを「サイエンティフィック・ビジュアルライゼーション」というNASAの技術を使ってコンピュータグラフィック化し、火星の地表の映像として使用しているのだ。

したがって、スクリーンに映る火星の映像は、限りなくホンモノに近いもの。長さ5000キロ・最大幅600キロというマリネリス大峡谷や、高さ2万7000メートルのオリンポス火山は、まさに驚異の世界。セピア色というか、赤茶けたというか、荒涼とした火星の大地が、目の前にドーンと迫ってくるぞ。

ちなみにこのシミュレーターでは、火星の映像をL/Dで提供し、映像にシンクロさせるための筐体のコントロールをコンピュータ管理で行っているそうだ。



▲これがコントロール装置。シミュレーターの動きのデータは、フロッピーで提供されている。



# コックピット型シミュレーター

ディズニーランドの「スターツアーズ」を始めとして、シミュレーターは一般的に人気が高いアトラクションといえるだろう。今月は、そのシミュレーターの中でも小型の物を紹介。外観は昔前に流行ったタイトーの「ミッドナイトランディング」にちょっと近いが、14人乗りで、なおかつかなり激しく稼働するぞ。

## ベンチャーは14人乗り 小型シミュレーター

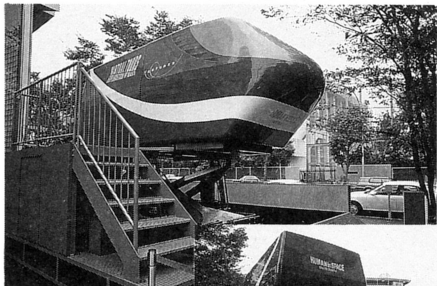
シミュレーターは、株ダイフレックスクリエーションが制作しているもので、前後左右にかなり傾くことが可能。ドクター・ジーカンスにも同じタイプのものが設置されているとのこと（ただし映像内容は違う。）、劇場タイプのものとは違った小型ならではの臨場感が魅力。

大きさは、ライトバン程度で、内部は14人乗り。シートベ

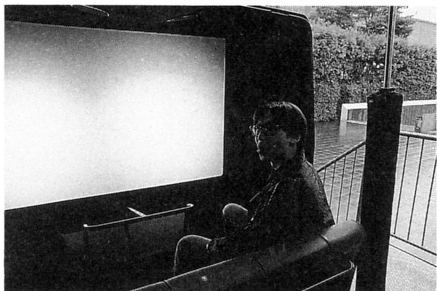
ルトはなく、手すりのみというのも手軽なイメージだ。前後左右の動きは、3本の油圧式の軸（前2本、後ろ1本）によって細かく制御されている。



▲前2本、後ろ1本の計3本の軸によって、激しく動くシミュレーター。



▲稼働部分を含めると高さは4メートル以上にもなる。が、14人乗りの割には小型だ。



▲内部のシートは3列。最前列に座るとスクリーンとの距離は1メートル以内となり、かなりの迫力だ。

## バーチャルリアリティとは

日本語では「仮想現実感」または「人工現実感」と訳される技術。コンピュータの中にリアルで臨場感あふれる空間を作り出すことによって、利用者はあたかもその空間にいるかのような体験をすることができる。まだ発展途中の技術だが、建築や設計の分野では、実用段階にさしかかってきている。

## TEPIA 宇宙に関するテーマを展示中!!

シミュレーター以外のテピアの展示物について、少し紹介しよう。

今回の展示会では、人工衛星などを始めとした、宇宙に関するさまざまな技術が取り上げられていて、ユニークなところでは、毛利衛さんで有名になった「無重力実験」のデモンストレーションや、湾岸戦争で注目を浴びたGPS（衛星を利用して自分の位置を観測する装置）の貸し出しなども行っている。

CGに興味のある人は、衛星からのデータを加工して地表の映像を表示するシステムなどもあるので、いろいろ楽しめると思うぞ。

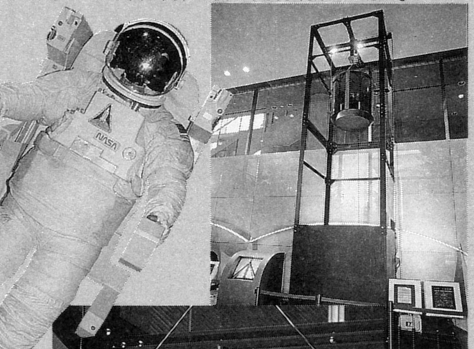
▼実際に操作できる展示が多い。



▲コンピュータを使った地球環境の観測コーナー。地表の立体画像やさまざまな環境解析データを見ることができる。



▲会場内には宇宙に関する模型や展示物がいっぱい。



▲微小重力実験の装置。約6メートルの高さから装置を自由落下させ微小重力を再現。重力が小さくなると、振り子の振動が止まるのがわかるぞ。

最近のアミューズメントパークにはかならずといっていいほどシミュレーターが設置されている。だから誰もハード自体には驚かなくなってきた、こ

そで今回の「火星探査」の感想だけど、時間的に短く、映像もどちらかというと地味。アミューズメントとしては少し物足りなさを

感じるのだが……。やはり、火星というユニークな題材とホンモノのデータを利用しているという点はかなり魅力的。火星だけでなく、金星とか土星とか銀河系シリーズを作ってくれればいいのに！ ホンモノのデータという意味では、人体の中を駆けめぐるとか、アリの巣を探索していくなんてのもおもしろいと思う。

## Virtual Report



# ソニック2特集

11/21発売の「ソニック2」の大特集だ!!

**モニター募集!**

**メガドライブ**

**ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**

各20名、合計40名の読者モニターを募集!!

**ドラクエV&FFV**

**攻略大全** ドラクエV攻略法+FFVの最新情報満載!!



別冊付録  
**ドラえものの  
不思議科学館**

**おトクな情報  
超満載!!**

★プレゼントつき

**プロ野球クイズ**

**Jリーグサッカー**

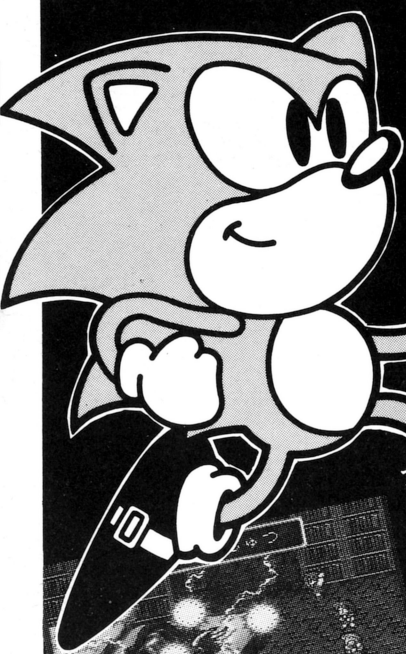
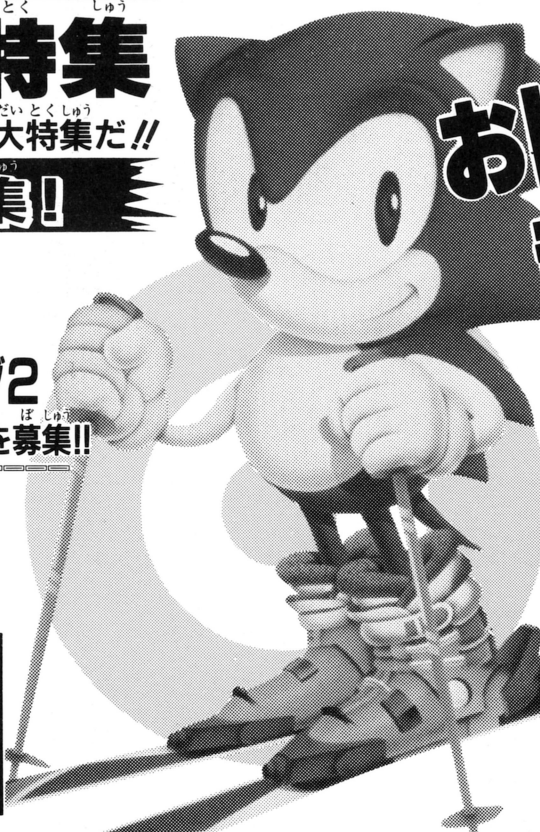
**珍プレー好プレー**

**小学五年生**

**12月号** 11月6日  
ごろ発売

定価460円(税込み)

※タイトル・内容は変わることがあります。



**ゲーム  
エクスプレス  
ソニック2**

●スピード違反アクションのオドロキ画面を公開!!  
**ランドストーカー**

●アクションRPGのたいこみがわかったぞ!!

**FFV**

●こんなにちがう、IVからの  
パワーアップをスッパぬく!



「ぬぬっ おぬし...雲さのヤツだね  
はっばつ かくさんでもよい  
のガツて すくどわがるのだ」

巻頭特別インタビュー

**大仁田 厚**

けんかの達人一血をおそれ闘え!!

**ジミー大西**

小穴アンケート"バカにされたくない  
有名人"ダントツ1位。



**小学六年生 12月号**

11月6日  
ごろ発売 定価460円

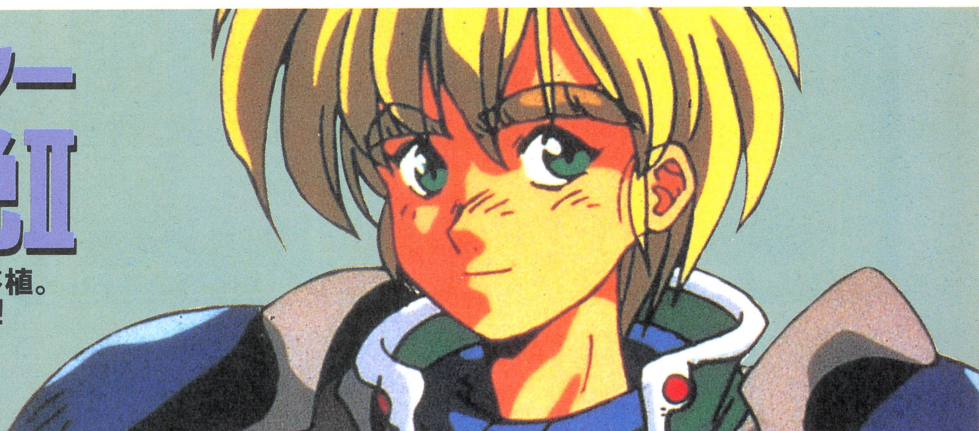


# ファルコム旋風

(3大RPG特集)

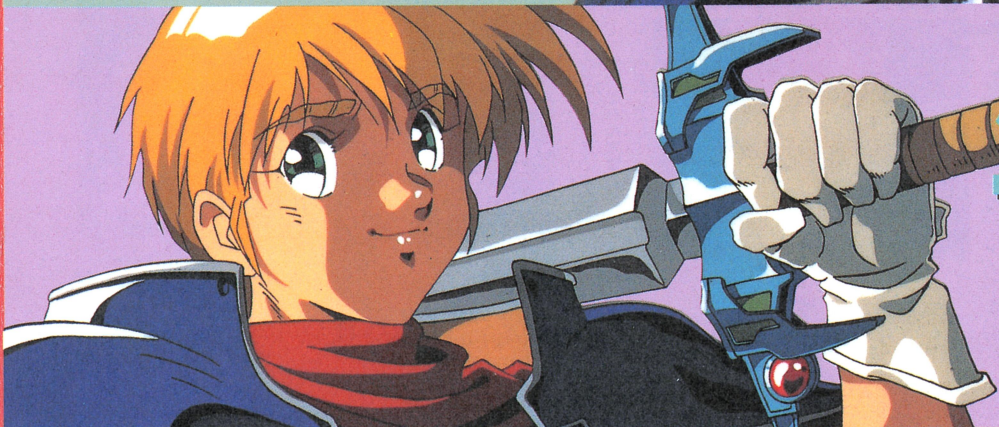
## ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

話題作がハドソンの手によって完全移植。  
英雄たちの伝説はまだ終わらない!



## 風の伝説 ザナドゥ

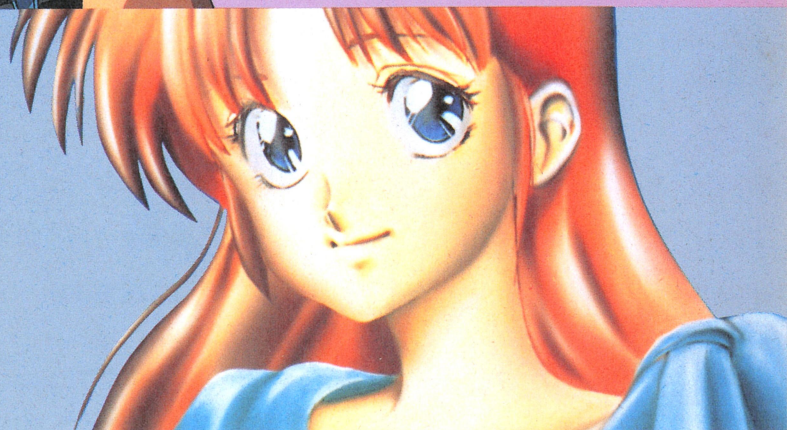
ついに登場、PCエンジン初の  
日本ファルコムのオリジナルRPG!



## イースIV

MASK OF THE SUN

あの日本ファルコムとハドソンが  
オリジナル続編を共同開発!



原作。制作。共同開発。形はさまざまだけど、日本ファルコムが生んだ3つのソフトが、PCエンジンのRPGの歴史を変えようとしている。そこでこの3大RPGを一挙に紹介。その魅力をあますところなく紹介していくぞ!



# 今、よみが

快適なゲームシステムと奥の深いストーリーで、PCエンジンユーザーの熱狂的な支持を得た前作から約1年。前作では最後まで明かされなかった、多くの謎と新たな英雄たちを引き連れて、『ドラゴンスレイヤー』が帰ってきた！ 新たな物語は、より洗練されたシステムで遊び

たい。そんなユーザーの声を反映するかのよう、システム、ストーリー、ビジュアルなどすべての要素において前作をしのぐデキだぞ。



▲これじゃ、まるで宇宙船でも宇宙船なんかわりにないみたいだし…



▲振りかぶられた剣がようやくやく謎の集団を襲う！ 彼らの間に何があったのか？

## イセルハーサを襲う悲劇はここからはじまった…

右で紹介している3枚の写真は、オープニングのビジュアルシーンで登場するものだ。この写真を見るかぎり、今まで出てきたキャラクターとは明らかに違う姿をしている人物がいる。パッと見た感じでは宇宙服みたいだけど、するとこの人物は宇宙人？

とにかく確実にいえることは、アトラスたちみたいにイセルハーサに住んではいないだろう、ということかな。しかも2枚目以降の写真では謎の集団とイセルハーサの人と思われる2人組が戦っているみたい。オープニングに登場するんだから、かなり重要なシーンなんだろうけど、どうも話の全貌がつかめない。

オープニングで描かれるこの事件が、これからの冒険とどうかかわってくるんだろう？



▲謎の集団に向かっていく2人。よく見ると手には剣を持っている…



ハドソン  
12月23日発売  
7200円



# ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II

The Legend Of Heroes II

## 新呪文システム ◆大紹介◆

『英雄伝説II』では、今までにないまったく新しい呪文システムが採用されているんだ。そこで、ここではそのシステムを詳しく紹介してみるぞ。

まず1番の特徴は、数字によるMP表示がなくなったことだ。キャラクターは7つのMPカプセルを持っていて、呪文は対応したカプセルが満タンの時に唱えられるんだ。カプセルは自然に回復していくから、かなり冒険が楽になったといえるんじゃないかな。

ただし戦闘中はアイテムがないかぎりMPが回復しない。つまり戦闘では基本的に、1人につき呪文を7回しかとなえられない、ということなんだ。



# える英雄たちの熱き伝説

## 序章 平和な日々

### 王子アトラス、15歳の旅立ち

主人公アトラスは15歳。ファーレン王国の王位を継承するまであと数か月と迫っているある日、この物語は始まるんだ。

父であるセリオス国王から他国の

指導者たちに親書を届けるという使命を受けて、世界を旅することになったものの王子はまだ世間知らず。何事もなく、ちゃんと使命をまっとうできるのかな。



パーカー  
王子さま こんどごぜーます。

▲父セリオスの若い頃とそっくりなアトラスの行動には、思わず微笑んでしまう。今日もしじいの目を盗んで町を抜け出すのだ。

▶町の外にはスライムがいて、王子とつてはちょっといい遊び道具なんだ。



アトラスの攻撃  
スライムに11のダメージ!!



わが国では16才になれば、王位を継承する資格が与えられる。

▲16歳まであとわずか。と迫つたある日、アトラスは親書を届けるという使命を受ける。

### 人助けも忘れちゃいけない!!

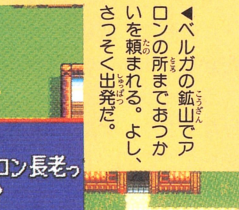
さっそくルディアの城から出発する我らがアトラス王子。できるだけ町に立ち寄り、ワプの翼を使えるようにするという使命も同時に受けているので寄り道が多い。

最初の目的地、ウォンリーク公国のリーゼル城にたどり着くまでに、困った人を助けてあげるのも大切だぞ。



ビート  
クルスの村のアロン長老、知ってるかなあ?

▲アロンを見つけて事情を説明。こころよくアトラスの頼みを聞いてくれるぞ。

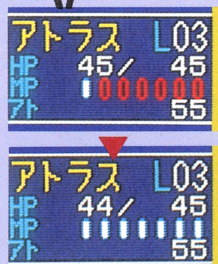


ベルガの鉱山で落盤が起ってその復旧作業に人手が足りなくて困ってるんだって。



どこに覚えますか?  
アトラスは  
レスの呪文を覚えました  
どこに覚えますか?

おぼえることもできる。  
▲同じ呪文を数か所のカプセルに



▲呪文を使う  
て消耗したカ  
プセルも。  
▲ほらこのと  
おり回復。ラ  
クチンだね。

### 呪文の書は道具屋で手に入れよう!

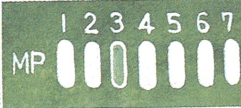
前作は賢者によって呪文をおぼえたけど、今回は呪文の書をお店で買うんだ。買った呪文の書は何回でも使えるから、冒険が終わるまで大事に取っておこうね。



▲かつてお世話になった賢者たちも、今ではさびしう。

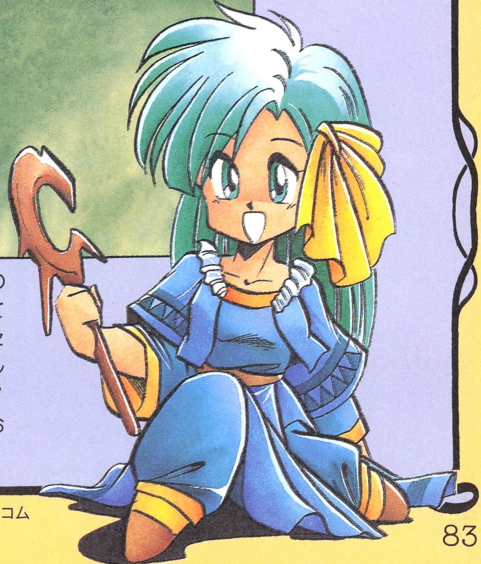


▲町によって売っている呪文の書の種類が違ってくるぞ。



- 1 レス
- 2 レス
- 3
- 4 フラム
- 5 イクサ
- 6 オビス
- 7 インパス

呪文の書とMPカプセルの関係は、右上のようになっている。つまり1番左のカプセルがレス、1番右のカプセルがインパスのMPなのだ。7つのカプセルのどの呪文をおぼえるか、よく考えよう。





## な・か・ま。俺達は仲間だよな、アトラス!

人助けもちゃ〜んとこなし、ウォンリーク公国までやってきたアトラス。でもヨルドの港に着いたとたんに、あぶないあぶないお兄さんたちからまれちゃう。う〜ん、セリオス国王に身分は明かしちゃいけないっていわれているから、奥の手は使えない…。どうしようかと途方にくれて困っていると、さっそうとランドーが登場。助けてはくれるんだけど、すぐにどこかへ行っちゃった。あらら、しょうがないからこの国の目的地、リーゼルへ急ごうかな。



**ジバル**  
なめボク、お兄さんたちは酒が飲みてえんだけどさめ持ちあわせがねえんだよな。

▲あちや〜、お金持つてるの、でバレーやつたんだろ。でもランドーのおかげで聞い。



ジェストンさま、父上より親書を預かってまいりました。

▲リーゼルでジェストンに親書を渡し、第1の関門は突破。よし、次はラヌーラ王国だ。

旅の仲間だろおれは。



仲間とともに  
戦え、アトラス!!

## ラヌーラ王国は竜の祭で大さわぎ

強引さに負けてとうとうランドーが仲間。悪い人ではなさそうだから、まあいいか。

ラヌーラに渡って早く親書を届けなくちゃ。と気軽に考えていたのもつかの間、セリス城に行ったら竜の祭が忙しくて中に入れてくれない! 門番に目的を話そうとしても全然聞いてくれないし…。



▲門前払いとはあまりな仕打ち。どうしよう…。



フローラはじめまして。お父さまのお客さますね?



アトラスはいよこんで。ばくも竜の祭は見せてもらおうと思っていたんです。

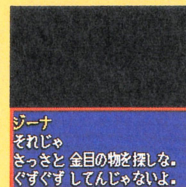


兵士  
竜の祭が終わるまでは出国の手続き所はやってないんだ。だから城には入れないんだよ。

備でラヌーラ王国では今、竜の祭の準備で忙しいみたいだ。

## 気がつくと、そこはボード海運…!?

竜の祭の前夜祭を明日にひかえて、ひと休みしようとスエルの村へ。おや、開店記念で宿屋がタダじゃないか。ほんとは宿屋なんか行かなくても大丈夫なんだけど、ちょっと寄って行こうかな。え〜い、行っちゃえ!



ジーン  
それじゃさっさと金目の物を探しな。ぐずぐずしてんじやないよ。

▲寝ている間に誘拐されちゃったみたいだ!



ジーン  
な、なんだいまえは!? ど、どこからもぐり込んだんだい?

▲ランドーえらい、おかげで助かったぞ。

## そしてモンスターの襲来

そうこうしているうちに、前夜祭の日がやってきた。お城に行ってエリオン国王と話合っていると、兵士が飛び込んでくる。えっ、竜の卵が赤く光って中からモンスターが出てきた? 急いで城の外に出るとまわりは敵だらけだ。



兵士  
赤くなった竜の卵からバケモノがわき出たんです。

▲突然の襲撃。どうして今さらモンスターが。



▲町にはすでにびっしりとモンスターがいる。

## 新しくなった戦闘シーンにも注目!!

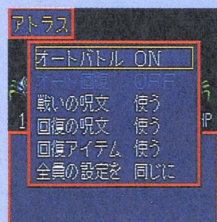
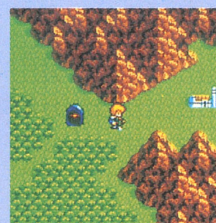
戦闘シーンは基本的に前作と同じ。なんだけど、オートバトルがよりかしくなったり、敵キャラが戦闘中にアニメーションするようになっている。

さらにもう一つ変わっているのが敵キャラの攻撃方法。ただ攻撃や呪文を使ってくるんじゃなくて、モンスターごとに特徴ある攻撃をしてくるんだ。分裂する敵や超音波を使ってくる敵。さらには自分の腕がからまって、動きがとれなくなってしまうマヌケな敵までいる。よく特徴をおぼえておかないとつらいかもね。



▲今回は1人につき最大7回しか呪文を使えないから(回復アイテムがない場合)戦略が大事になってくるぞ。

▼今回はあらわしの鈴を使わなくても敵が表示されるのだ。



▲便利なオートバトルは、もちろんIIでも健在!ガン利用しよう。

▲やりに使った炎の騎士。特殊攻撃もかなり強力だ。



## 第1章 開かれた奈落

### セリオス王を追って アトラスもまた戦いへ...

エリオン国王の勧めでいったんルディアに戻ってきたアトラス。やはりファーレーンの竜の卵からも、モンスターは出てきたらしい。ひと足

先に出発したセリオス国王の力になるため、後を追うことを決心するアトラスだけど、竜に乗っていったセリオス国王に追いつけるのかなあ。

### 町が……。クルスの町が壊滅している!!

とりえず町の人々の様子を見てみよう、ルディアの町へ。そこで仕入れた情報によると、竜の卵の近くにあったクルスの村が壊滅してしまっらしい。それほどモンスターの勢いはすさまじいのか。先に出発したセリオス国王が心配だけど、今はとりえず先を急ぐしかない。ワプの翼でリーゼルへワープ!



態心配そ、でも今は緊急事態、急がなくては。



壊滅はしたものの、町の人々はみな無事だった。よかった。



海の方へ、ウオンリーク公園でも被害は出ている。イセルハーサ全土がモンスターに襲われたのか。

### 一足違いでセリオスはソルデイスへ

リーゼルのジェストン王に会いに行くと、セリオス国王はすでにソルデイスに向かったとのこと。それじゃあ今度こそ、と意気込んでヨルドの港に行ってみるとまたしてもひと足違い。でもそこで、フローラが1人で王家の墓に向かったという情報が入る。助けに行かなきゃ!



そんな、早く合流してこの事態をなんとかしたいのに。

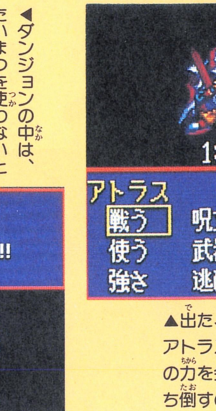


1度ならず2度までも、でも3度あるって言うし...

### フローラを追って来た王家の墓だが...



タンジヨンの中は、たいまつを使わないと真暗。使ってもこれしか見えないけどな。



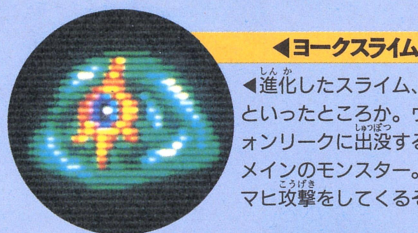
あ、王子さま。モンスターがクルスの村をおそってつぶしてしまっただです。

向こうでもやっぱりモンスターが出てきていて大騒ぎをしていたよ。



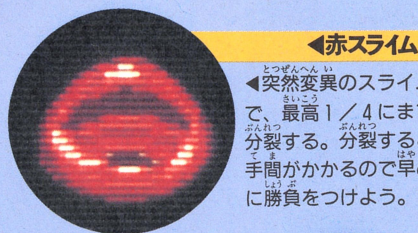
#### ◀スライム

◀平和になってもスライムだけは生き残っているのだ。攻撃力、防御力ともに少ないから安心して戦えるぞ。



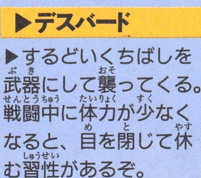
#### ◀ヨークスライム

◀進化したスライム、といったところか。ウオンリークに出現するメインのモンスター。マヒ攻撃をしてくるぞ。



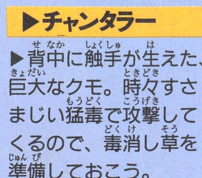
#### ◀赤スライム

◀突然変異のスライムで、最高1/4にまで分裂する。分裂すると手間がかかるので早めに勝負をつけよう。



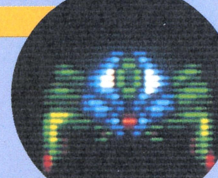
#### ▶デスバード

▶するどいこばしを武器にして襲ってくる。戦闘中に体力が少なくなると、目を閉じて休む習性があるぞ。



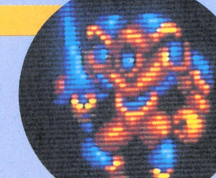
#### ▶チャンタラー

▶背中にも触手が生えた、巨大なクモ。時々すさまじい猛毒で攻撃してくるので、毒消し草を準備しておこう。



#### ▶炎の騎士

▶手に持っているやりから炎を出し攻撃してくる。また体力がなくなるとレスを使って回復する強敵でもある。



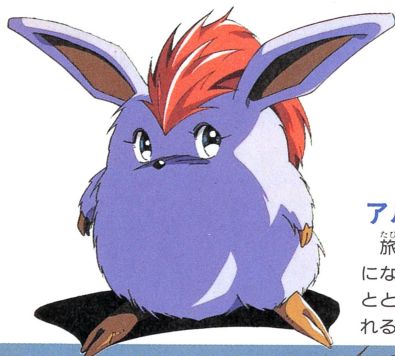




▲熟練度が上がれば与えるダメージもアップするぞ。

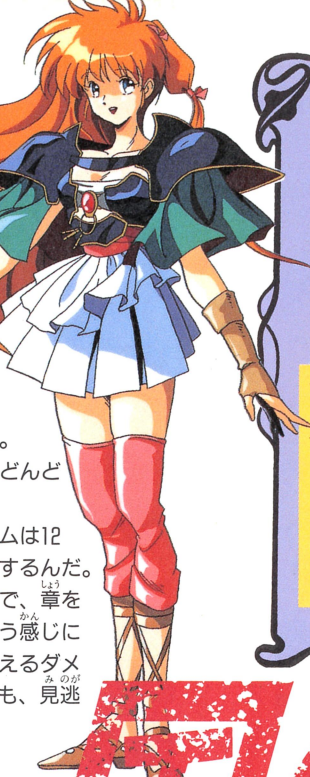
あの日本ファルコムが製作しているRPGだけに、いやでも期待が高まる『風の伝説 ザナドゥ』。今月は新たに入手した写真をメインに、新情報をどんどん紹介していくぞ。

まずはゲームの構成から紹介していこう。ゲームは12の章に分かれていて、章ごとにストーリーは完結するんだ。ただ、全12章を通して大きなストーリーがあるので、章を追うごとに本筋のストーリーが見えてくる、という感じになるだろう。また武器に慣れることによって、与えるダメージが大きくなっていく熟練度システムがある点も、見逃せないぞ。



アルゴス

旅の途中で仲間になり、アネモスとともに戦ってくれる。



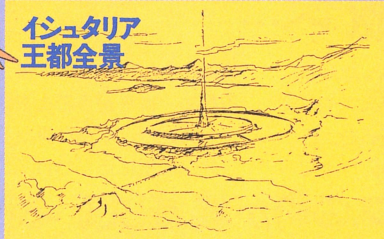
## PROLOGUE

「英雄王アイネアスの物語」より抜粋

一千年の昔、災厄はなんの前触れもなく、平和の地イシュタリアを襲った。邪竜ダルダンティスの降臨である。邪竜はモンスター兵を地上に放ち、人々は恐怖に震えた。

もはや希望を失い、誰もが滅亡を待つしかない悲嘆にくれていたその時である。彼があらわれたのは。

イシュタリア  
王都全景



勇者アイネアス。光り輝く剣をたすさえ、彼は敢然と邪竜に立ち向かった。だが邪竜は永遠の魔力を供給する宝玉によって、アイネアスのいかなる攻撃をも跳ね返した。

# 風の伝説

## 一千年の時を経て聖なる戦

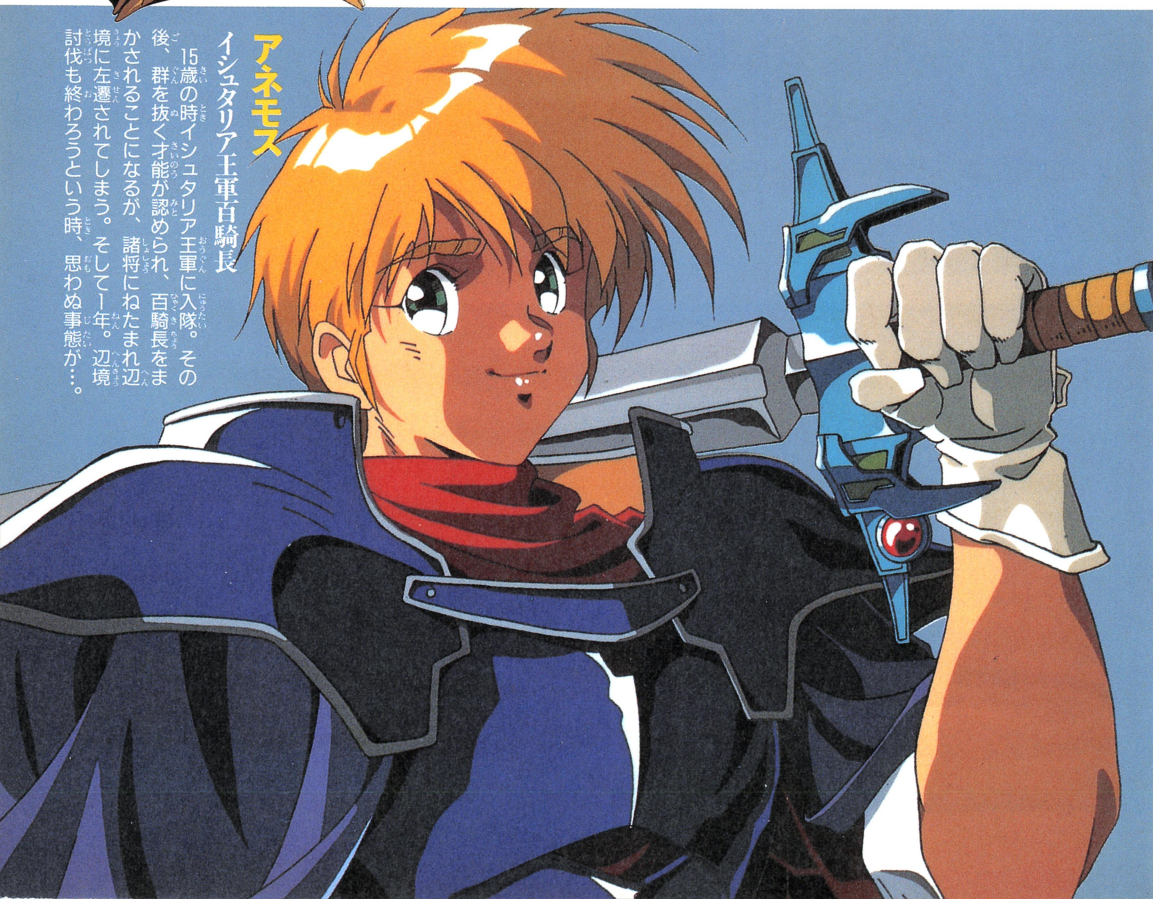
### 戦闘はトップビュー

メインとなるトップビューでは、『イース』のIやIIのように敵と体当たりして戦う。また仲間たちが自分の意思でアネモスといっしょに戦ってくれる、という点もポイントだ。もちろん仲間もレベルアップするぞ。

もう1つのサイドビューは、『イースIII』のように剣を振ったりジャンプをして戦う。また強力な必殺技も使えるらしいぞ。



**アネモス**  
イシュタリア王軍百騎長  
15歳の時イシュタリア王軍に入隊。その後、群を抜く才能が認められ、百騎長をまかされることになるが、諸将にねたまれ、境界に左遷されてしまふ。そして一年、辺境討伐も終わろうという時、思わぬ事態が...





## ソフィア

### バルティア神殿 神官

女神イシュタルをまつるバルティア神殿の女神官。他の者と違い、彼女だけはクレスの水晶を使わなくても魔法を使う能力を持っている。また彼女の知る「いにしへの歌」が物語の謎を解く、大きな手がかりになるだろう。

それでもアイネアスは、知力<sup>ちりき</sup>を<sup>つ</sup>尽くしてこれを奪<sup>うば</sup>い、邪竜<sup>じやうりゆう</sup>を撃ち破<sup>やぶ</sup>った。そして人々<sup>ひとびと</sup>はこの英雄<sup>えいゆう</sup>をたたえ、アステル王朝<sup>あすてるてうわう</sup>が誕生<sup>たんじゆう</sup>したのだった。

邪竜の宝玉<sup>じやくりゆう</sup>は主<sup>しゅ</sup>が変わったことにより清らかな光<sup>ひかり</sup>を放ち、これを浴<sup>あ</sup>びた者は誰も魔法<sup>まほう</sup>が使えるようになった。魔法の光<sup>ひかり</sup>はイシュタリアを照らし、人々の生活<sup>しやうか</sup>は進歩<sup>しんぽ</sup>した。

そして一千年<sup>せんねん</sup>。アイネアスの物語<sup>ものがたり</sup>は神話<sup>しんわ</sup>の彼方<sup>かなた</sup>へ消え去り、王朝<sup>てうわう</sup>も亡び去ったが、人々は爛熟<sup>らんじく</sup>した魔法文化<sup>まほうぶんか</sup>の中で生活<sup>しやうか</sup>していた。歴史<sup>れきし</sup>が巡るものであることも知らずに…。



日本ファルコム  
発売日未定/価格未定



# ザナドゥ

## いは伝説となる

### 一とサイドビューの2種類がある!

タイモス

TOP VIEW

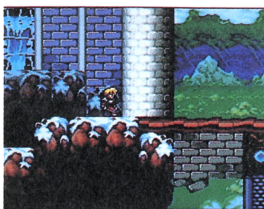


ヌース



◀冒険が進むにつれ仲間も増えていく。アルゴスやタイモス、ヌースもいずれ行動を共にするだろう。

SIDE VIEW



◀サイドビューはトップビューと比べてかなりアクション性が高い。テクニクの見せどころだ!

▶ザコキャラを倒しながら突き進み、ボスキャラをめざす。はたしてどんなボスが登場するのか…。



## 妥協しない体制が名作を生み出す!



▲今回お話をうかがったお2人。この作品にかける、意気込みがビシビシ伝わってきたぞ。

紹介の最後に制作者の生の声をお届けするぞ。お話をうかがったのはディレクターの山崎さんと広報の中原さん。それではどうぞ。  
——現在、制作はどんな段階に来ているのでしょうか。

山崎：今はちょうど戦闘のシステムを組んでみて、スタッフが実際に遊んでいる、という状況ですね。

中原：そのなかで少しずつバランスを取りながら、納得がいくまで煮詰めていくんです。

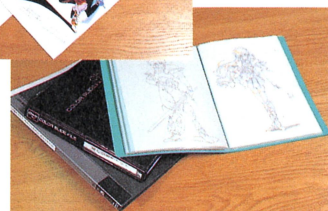
山崎：実際に制作しているスタッフたちが、ゲームが好きなんです。だから絶対に中途半端なまま終わらせない。自分たちが納得するまで手を入れる。実は

この期間がかなり長い。妥協しないんですよ。中原：まだ決定していないので発表はできませんが、まだいろいろなことをためている状態です。ですからみなさん期待しててください。



▲メインキャラクターのイメージイラストの、ごく一部。彼らの活躍をその手で体験する日が楽しみだね。

▼こちらもキャラクターの資料。このような資料は全部でフイル何冊分もあるそう。



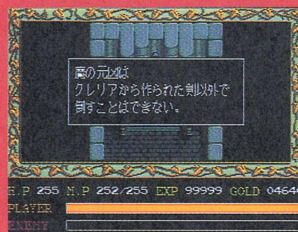


# 「イースⅣ」最新情報

サブタイトルが物語のカギをにぎる!?



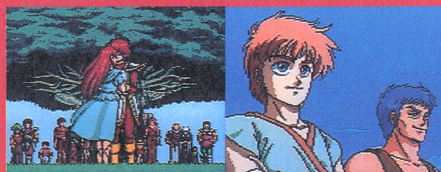
日本ファルコムとハドソンの共同開発で、あの名作『イース』がよみがえる。この情報から数か月が経ったけど、現在はこういった状況なのか。現在わかっている情報を整理しながら、最新情報をお伝えしよう。現在はシナリオが完成した状態で、プログラムなどを制作中。サブタイトルの「MASK OF THE SUN」については、Ⅳの重要なアイテムとなることが予想される。これをめぐっての展開が、ストーリーの大きな柱となるのではないだろうか。



▲「イースⅠ・Ⅱ」ではクレリアが重要なアイテムだった。Ⅳでは…!?

## ⅠストーリーはⅡとⅢの間の時代が舞台!!

ⅡからⅢまでは数年の時間が経過している。つまり、その間にアドルがどんな冒険をしていたかが、Ⅳで明らかにされるということだ。また冒険の舞台となる場所は、セルセタの樹海と呼ばれる所。セルセタといえば、Ⅱで登場したアイテムだけど、そのあたりの関係も今後の情報で詳しく紹介できるはずだ。

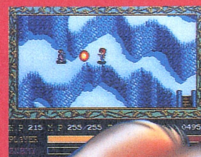


## ⅡシステムはⅢに近いものになる

Ⅰ・ⅡとⅢの一番の違いは画面の視点とアクション性。ではⅣはどうなるのか…。現在わかっている情報では、ユーザーに人気が高かったⅡのゲームシステムがベースになるようだ。



Ⅱはトップビュー。Ⅳもこんな感じになるのかな。



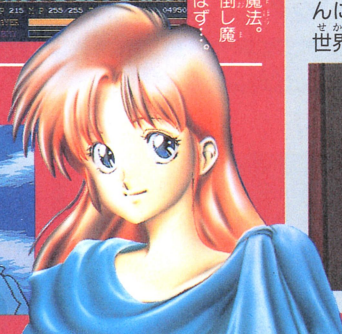
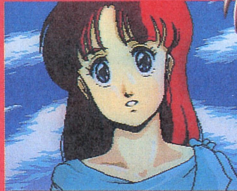
Ⅱといえは魔法。でもタムを倒し魔法は消滅したはず。

## Ⅲ前作のキャラクターが復活

Ⅲよりも時代がⅡに近いということは当然、前作に登場したキャラクターが再登場する可能性が高いというわけだ。

Ⅲでトギが登場したように、Ⅳでもやはり前作で活躍したキャラクターが登場するらしい。問題は誰が出てくるか、だけどやっぱりリリアの再登場を希望する声が多いようだ。

▶ゲーム史上、まれにみる人気を誇るリリア。



▲Ⅳにかける意気込みを熱く語る中原さん。

# ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ 公式ガイドブック

- ◆ アイテム・モンスターのデータを完全収録
- ◆ マップと共にアトラスたちの冒険を再現
- ◆ 制作スタッフが語るドラスレⅡ秘話——など情報満載

冒険は感動を呼び  
時を越えて伝説となる



12月下旬発売(価格未定) 小学館



# NINZIN CLUB



カラオケボックスが流行ってる。じゃ、ゲームボックスなんてどうだろう？ お仕事ボックスなんてのもいいかな。静かで落ち着くし、仕事が終わるまで出られない……あ、なんかやだな。

## 憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!



### ●東京都/飛竜

チップをねだれ (トップをねらえ!)

「この重大な政局を迎え、そういうおちゃらけはいかがかと思う」

「なんだよう父ちゃん、たかが50円じゃねえかよう、おだちんおくれよ〜」

### ●広島県/CAR-II

♪ SWORD MASTER

プレイバック! プレイバック!

### ●静岡県/熱血士長〇嶋悟

名古屋グラディウスエイト

「なんだ、タンスひとつ積みねえのか」

「父ちゃん、そりゃりやカーじゃなくてリネカーだよ。引越し荷物を積むのはよしとくれよ〜」

### ●秋田県/雷鳴

スーパーマン苦痛 (スプリガンMark2)

「クツはクツでも食べられないクツな〜んだ? どうだ、わかるか」

「なぞなぞになってねーよ、父ちゃん…」

### ●大阪府/ロシアン

冷房中 (レイフォース)

「なんだよ、この露天風呂は。ちっともあったかくねえじゃねえか」

「お客さん、スプラッシュマウンテンの水の中で裸になるのやめてくださいよ」

### ●広島県/てんちゃん

ハミングする? (レミングス)

「父ちゃん、ハミングうまいね」

「バカヤロウ、腹が痛くてうなってんだ!」

### ●神奈川県/ふくまるくん

どうなんだ? タイガース!

(ボナンザブラザーズ)

「父ちゃん、いくら阪神ファンだからって犬にまでオマリーなんて名前つけるのやめとくれよ。犬も困ってるじゃないか」

「犬のオマリーさん、困ってしまってワンワンワン……♪」

### ●兵庫県/名無しのゴン

サイ転倒! 目まわす!?

(サイレントメビウス)

「トラを売ってる人は、売るトラマン。では、サイを売ってる人は?」

「売るサイひとけえ?」

「違うよ、サイ屋人だヨ!」

「じゃあ、ゾウを売るのはゾウ屋人か!？」

「やだなあ、年寄り、何も知らなくて」

### ●愛知県/重破斬

おや? (AYA)

「バカヤロー、親に向かってなんだ!？」

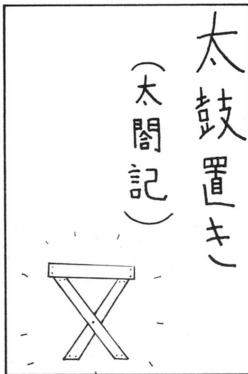
「やだな〜、おいら隣の息子だよお…」



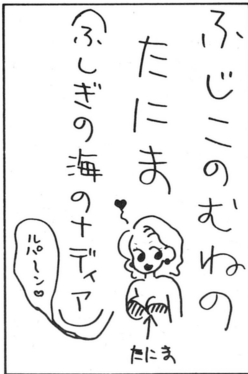
▲岐阜県/李吉 サバ科のおサカナだけに得意技はサバ折り!?



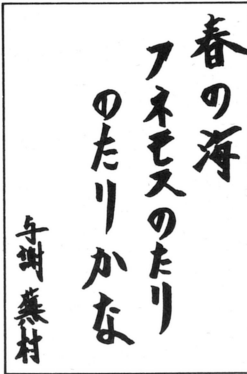
▲宮崎県/アクション飢え男 ウ〜ン、絵も発想も神話的…!?



▲北海道/ドンコズモ宇治 やっぱこれに置くのは火炎太鼓か。で、なおこさん、あなたは?



▲千葉県/佐藤直子 ほほう。で、なおこさん、あなたは?



▲熊本県/使者From聖凌星 私も仕事はのたり、のたり…。



◀ 静岡県／隼人 バンツが透ける!? 隼人、今度その写真送れ。絶対だぞ。約束だぞ!!



かりにもPCの生みの親のNECが間違うとはなんたることか。さっそくNECに事の真相を問い合わせよう。ブルブルブルブル…ガチャ「本日の営業は終了…」チツ、まだ夜中の2時だってのに、もう終わっていやがるぜ。ってなわけで、残念ながら「CD反対に入れてるぞ事件」の真相は今回はわからなかった。スマン、松田くん。しかし、これで諦めたわけではない。いつの日にか、必ず真相を明らかにすることをここに約束しよう。

そーいやカッシーも、最近キレが悪いてボヤいてたな。んなこたいいか。で、どっちが使いやすいんだよ。「そーですね。洋式のほうが座れるぶん、寝やすいですね」…どおりでお前、トイレ長いわけだ…。

よくゲームの説明書に「このCD-ROMには外国為替法…」などと書いてありますが、これってどういう意味ですか？  
(ブラジル/クラセイロ)

ラオオ！ す、スゲー!! このハガキ、ほんまもんのブラジルから届いているぞ！ 本誌がブラジルでも愛読されているとは知らなかったなあ。ところで、ブラジルの人ってみんな肌が緑色で、ウオウオウって吠えるというの本当？ 「なに考えてんですか、怒られても知りませんよう。」…冗談だよ、アメリカンジョークってヤツ。「じゃあ、インドの人って、どうなんだか知ってますか？」バカにするなよ。手が伸びて、炎を吐く…。「……」。…イッツアメリカンジョーク!!

和式のトイレと、洋式のトイレ。どっちが使いやすいですか？ 僕は和式のほうが使いやすいと思います。(愛知県/ののすけ)

うーむ、トイレのことなら月刊PCエンジンのトイレット博士こと、テラモトに答えてもらおう「デヘヘ…なんで僕がトイレット博士なんですか。だってお前、トイレ長いじゃん。…大きなお世話ですよ。」ACKさんなんて、この前3時間も入ってましたよ。バカお前、アレは歳だからしょうがないんだよ。

背負いDEぽん！  
99田 いま



## 今月の相談



バカ、信条・やがて  
目が出る足が出る。

いつも靴下に穴があいている。髪がすんげ薄くなった。テラ某につける薬がほしい。あ、それからね、ひとが飲んでる缶

ジュースがとてもおいしそうに見えて、よく「もらい缶ジュース」をしたり(ケチなわけじゃない)なにかといたらない私だが、……べつに気にしていない。



## 相談人生 第7回

### 第5回のお答え

『お嫁さんをもらいなさい。そしてそのお嫁さんと仕事に行き、一緒に帰る。』(石川県/おさる)

### 第6回のお答え

『クラクション鳴らしながら走る。捕まっても知らないけど。』(千葉県/GOB)

『人やネコを全部野菜と思えば楽になります。』(静岡県/熱血士長〇嶋悟)

♪…じ、自衛隊員がそれでどーする。『へーき、バレなきゃひき逃げてもいいの。』(大阪府/ロシアン)

## んな奴あ いね〜よ。プロデーマー列伝すぺしゃる

『孝子の文』が、現実になった。(福岡県/怒和阿歩)

『地図帳で、「白鳥の湖」が本当にあるか、3時間探した。』(奈良県/♡佐藤浩幸♡)

『ホームレスとは、ホームステイに行く人のことだと信じていた私』(広島県/てんちゃん♡)

♪ちなみにメット、新しいの買った…。『ウチのクラスに、大藤美加(おお、ふじみか)という名前の人がいる』(千葉県/GOB)

『僕の住んでいるマンションには、阪神7回の攻撃になるとベランダからジェット風船を飛ばす人がいる』(大阪府/女郎花)

♪わはは、僕もやったことあるぞ。『「キミのためなら死ぬる」と彼女に告白して、「じゃあ死ぬる」と言われたT。泣くな、明日がたぶんある。』(三重県/劉備玄德)

『小学生のころ、「ウイスキーボンボン」というのは「ボンボン」というウイスキーかと思っていた』(埼玉県/ラヴ西田ひかる)

『最近のゲームソフトは、おかすになるものが多い』(福島県/桜桃太郎)

♪そーね。CDってけっこうまいもんな。『僕は毎日、テレホンカードで電車で乗っている。』(愛知県/Mr. A)

『俺の兄貴は、レジの人がきれいなお姉さんだと、必ず手を触ってお金を払う。』(愛知県/服部かめか)

♪まさにスーパー兄貴って感じ？ 『御殿場には、赤いGTOでスーパーマーケットに買物しにくる、謎のパバアがいる。』(静岡県/熱血士長〇嶋悟)



島一さくも愛読している(うそ)

## 企画の達人

最近なかなか力作の企画が集まっている企画の達人。とくに千葉県の大出彦くんから届いた企画書なんて、レポート用紙に9枚という大作だった。こりゃそろそろ、ドーンと特集でも組むか?

——シューティングを面白く——

最新のシューティングは難しい。そこで、スローモードというのはどうでしょうか? これさえあれば、誰にでもシューティングを楽しむことができると思う。

(?/あおみどろ一ど)  
面をクリアすることに、女の子が脱ぐようにする。(埼玉県/ラウ西田ひかる)  
……バカモノ。

## おさまつくンコーナー

●宝くじを買っている父を見た母が、「父さんはね、夢を買っているんだよ…」とつぶやいた。(千葉県/ホニヤリン)

●近ごろ、Hなゲームが増えている…。

(愛知県/ののすけ)

●11月号のビッグプレゼントにあった春麗人形を、別のことに使おうと考えている人は僕以外にも絶対に何人かいるはずだ。

(鹿児島県/宮上進午)

●「スナッチャーパイロットディスク」の予告編で、「スナッチャー」をコナミスーパーCDROMソフト第1弾などと言っているが、第1弾はこのパイロットディスクじゃないのか?

(千葉県/笹西44号)

●ゲームに出てくる女戦士は、腰の回りの装備が少なくてもよい。(大阪府/プリざいもん)

●じいちゃんが丸丸を「神社丸」と呼んだ。

(奈良県/♡佐藤浩幸♡)

## ☆今月の☆おまじない

——逆境にとんでもなく強くなるおまじない——  
某月刊PCエンジンという雑誌の編集部に入って、徹底的にこき使われる。  
滋賀県/へもへもブー



### 悲劇カンゲキ!

●14歳の俺がハゲてきた。

(奈良県/♡佐藤浩幸♡)

### 悲劇サイコー!

●フロから出た第一歩めに、ゴキブリを踏んでしまった。(神奈川県/長飛丸)

●ライバルなんて思っていないヤツに「お前なんか私のライバルじゃねえな」と言われた…。(広島県/てんてん♡)

●雨降りのなか、乗っていた自転車がパンクした。ビショビショになりながら家まで2時間歩いて帰った。(青森県/ゲーボー)

●立ちションを女子高生に目撃された。

(三重県/劉備玄德)

●缶ジュースに入ったゴキブリを、気づかずに口に含んでしまった…。

(すでに常連/テラモト)

### まんが109号

### まんが113号

### まんが114号



▲兵庫県/名無しのゴンでも網つて、手に鎖つけてんの、どうやって着替えとかしてんだ?

▲新潟県/くすのき越後 鳥寄せも不思議だよね。海の中にも来るもんね(BV呟つき)。



▲大阪府/とちんうーん、ひさびさの歴史ネタ。でも信長が機関銃持ったら戦国自〇隊だぞ。

▲愛知県/HAT将軍 うまい。まるで4コママンガのように落ちていってるぞ。…あつ、4コマか。



▲大阪府/たわひるたけ さすがに一番人気だったストIIネタ。編集部でも対戦の嵐なのだ。

▲埼玉県/びよん太 そーいや、シャンブーと春麗つて、ちよつと似てる…中国なことか(笑)。

## 【愛】のデュエットまんがでWINK

今、夜中の4時です……あれ、俺先月もこんなこと書いたような気がするぞ。いや、先月月だったかな? いや待てよ…。あれ、俺今何してたんだ…あ、俺は誰だ?



## ザンゲの館

UFOキャッチャーを壊してしまいました。へへ、しーましえーん。

(北海道/ドングズモウ治)

お前のようなヤツがいるから、いくら俺がやっても人形が取れないんだ。よってその罪あまりに重い。しかも反省の色が見られない。本来なら極刑のひとつである「くすぐりの刑」に処するところだが、今回は特別に「裸でキャッチャーの中に入る」の刑で許す。

## ニンジン倶楽部評論委員会 訳して ニンジン委員会

では、さっそく討論を始めよう。もっと常連も普通の人も平等に扱ってほしい。

佐賀県/霸王バルバス  
この投書は非常に多かった。はっきり言って当倶楽部ではそのような差別はいっさいない! ただ、面白いハガキを選ぶと常連の人が多いのは事実なんだよね。それに、常連の人はハガキの量もスゴイんだぞ。

もっと金かけろよ! なんのことかって、アレだよ、〇〇だよ! 愛知県/ラヴ牧瀬  
すまね。検討中だ。許して。ダメか?

## 遥かなる広辞苑

目のうえのコブ太

【解釈】アベベ教授の心境。

(広島県/たいちゃん)

飼い主に足を踏まれる

【反省】少しは飼い犬の気持ちも考えてあげてね。

(青森県/ゲーボー)

空腹絶倒

【意味】腹が減っては戦はできないもんね。

(三重県/劉備玄徳)

旧ソ猫を噛む

【意味】今は落ちぶれた国でも、平気で訪日をキャンセルしちゃうぞ。

(茨城県/テクニカルオクトパス)

新井注に説教

【無意味】説教しても「なんだバカヤロ一」と言われるだけ。それじゃあ、バカらしくて説教する気にもなれない。

(青森県/ゲーボー)

## まんが114号



▲埼玉県/ふくまるくん あいかわらず絵うまいなあ。とくに松ちゃん。



▲茨城県/モリボクン コキリよりしぶといマウス男。投げられたくらいじゃ死なないぞ。

▲兵庫県/光園 クラファン。こんなネタ採用したら、まだ編集長にカニバサミされるよう。

## まんが115号

## 愛のデュエット 次号のお題

### まんが117号



### まんが118号



### まんが119号



### まんが120号



▲岡山県/ヤンキー丸 タイトルが傑作! これだけで選んじやつた。

▲大阪府/とちゃん ストIIにプロマン出たら面白そう。出ないかなあ。

▲神奈川県/ふくまるくん あいかわらず絵うまいなあ。とくに松ちゃん。

▲北海道/カー芸名 夜行動する人多いからね。スナの隠れ場には最適かも。



# おまかせな CAN<sup>2</sup>なりの小部屋

★前回このコーナーで、竜人族のステキなイラストを描いてくれた「3度目の正直」さん、名前がぬけちゃったの、本当にゴメンなさい。さて、気を取り直して「期待のRPG」特集！いってみよ～♡



▲埼玉県/火神雷斗さん 版の質感が絶妙ねっ！♡V大好き!!



▲神奈川県/陸野あやせさん かわゆい♡12月待ち遠しいっ



▲千葉県/瞬速らつきよさん 美人っ服の処理カッコいい!!



▲千葉県/竜田さん 仕上げが凝ってるうスライムかわいい♡



▲岡山県/TMF零一 肩が色っぽい♡かわいくて大好きっ!!



▲神奈川県/ズームイン杉田さん 大がいに♡お久しぶり!!



▲福岡県/MOMOさん 三度重ねのトーン処理が超美麗だねっ!!



▲神奈川県/人造人間17号さん ②最高すけっ!!BATマン賞!!



▲東京都/瀬森うらさん 絵のカワイさに磨きがかかったねっ♡



▲福島県/安橋達生さん

今月のお気に入りはこちら！  
精悍な顔立ちなのに  
野性味もあって安積の  
絵はとっても魅力的だね！

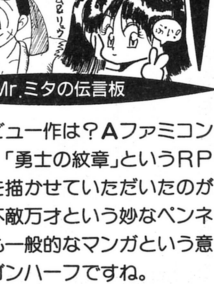
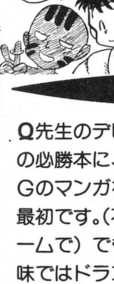
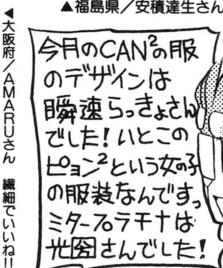


## 2月号のテーマは年賀状!!

PC以外の機種のキャラクターでも良いですし、性別も問いません!



よい子の皆は  
姫はじのイラストを送ろう!!



Q先生のデビュー作は？Aファミコンの必勝本に、「勇士の紋章」というRPGのマンガを描かせていただいたのが最初です。(不敵万才という妙なペンネームで)でも一般的なマンガという意味ではドラゴンハーブですね。







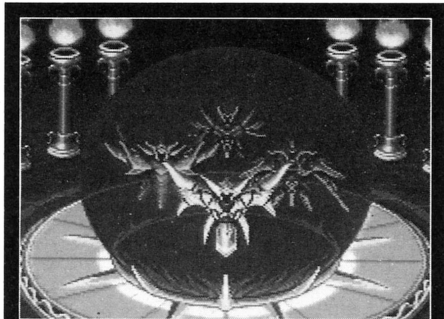
# WINDS ウィンス オフ サンダー THUNDER



ゾーンブル目前!!  
天空の大攻防!!

ミストラルに存在する異質な空間。大空の大陸。平和だったこの大陸にも大神官ゾーンブルの魔の手は延びていた。

数々の激闘をくり抜けてきたランディの目前に立ちちはだかったのは、ゾーンブルが満を持して送り込んだ最強の邪神・バートンとユニックだった。翼を備え大空を舞うバードンと大地を駆けめぐるユニック。ランディはとっさの判断で鎧を付け替え、必勝体制を整える。



▲ゲームスタート前、4種類の中から鎧を選ぶことが出来るのだ。敵の特性や地形効果を考えて選ぼう!!

盾をブーメラン代わりにし、強烈な体当たりでランディを苦しめるバートン。地上からのユニックの攻撃をかわしながら、火の鎧でバートンを撃破すると、ランディはすかさず対地の敵に強い地の鎧に装備変更した。

邪神ユニックは角の先端から殺人レーザーを放ち、ランディの行く手をはばむ。それもそのはず、この後にはゾーンブルしかいないのだ。最終決戦へ向けて、ランディの魂は加速する。

▶大神官ゾーンブルが送り込んできた2体の邪神・バートンとユニック。無敵ともいえる怒濤の攻撃の前に、ランディを待つのは生か死か!? 光の剣から奇跡は起こるのか!?



「ウィンス・オブ・サンダー」はレッドカンパニーのゲーム用オリジナルストーリーです。  
©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED イラストレーション 中沢数宣、岡本健志



## ◆火・水・風・地の4種 これが鎧の全貌だ!!

「ウインズ・オブ・サンダー」では、ゲームを始める前にランディが装備する鎧をセレクトできる。以前にも紹介したが、ランディの攻撃は、装備する鎧によって異なるので、プレイする時は慎重に選んでほしい。鎧は火・水・風・地の4種類があって、どれも個性的で派手なものになっている。

まず火の鎧だが、これは敵に巨大な炎の波動を発射する強烈な鎧だ。パワーアップした時の炎の波動は恐ろしいぞ!! 水の鎧は鋭い水の矢が主攻撃となる。これまでにない派手なグラフィックに、誰もが驚くはず。

そして風の鎧は、波状のレーザーで敵を砕

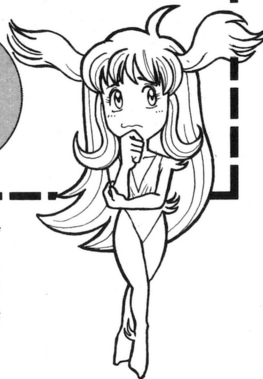
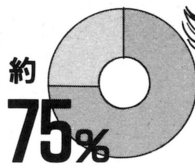
く。対空の敵には、最も適した攻撃法だろう。最後は地の鎧だ。この4種類の中では、対地の敵に一番ダメージを与える鎧となっている。しかし、対空の敵にはやや弱い設定なので、プレイヤーの選択に全てかかっているのだ。

## ◆攻撃だけじゃない!! 4種類の特殊召還魔法!!

鎧は通常の攻撃以外に、特殊攻撃として使用する召還魔法にも関係している。細かい話はゲームをプレイしてからのお楽しみ、ということで今回は説明を省くが、とにかくユーザー全員が目をはっきり返して驚くものになっているので乞御期待!! ぜひ君の目で、その凄さを確かめてほしい!!

## 気になる開発状況は?

スタッフの努力が奇跡を呼んだ!! なんとゲームの方はほぼ完成近し!! 残るはデバッグ(調整)のみの状況。すごい仕上りになったぜ!!



▶妖精のロゼで一す。ゲームの開発状況も、いよいよ大詰め。もしかしたら、来月号でビッグなお知らせができるかも…。期待しててね!!



次号・終章へコンティニュー!!! 戦いはいすこへ!



ガッチリ売りましょう!



ゲーム業界ラジヤないー  
今どきのゲームユーザー!!

# 電 脳 遊 戯 小売店座談会!

全国1千万(推定)の読者のみんな、お待たせ!! ゲームを売る側の立場である玩具店、中古店、ディスカウントショップ。その現場の生の声をみんなに伝えようと、座談会なんぞを企画してみました。業界初!の売る側座談会。今月と来月の2回に分けてお届けします。さてさて!!

## 進化する?ゲーム業界の現状は…!!

### まさに業界ウォーズ!店舗増大、そして価格戦争勃発

編集部(以下、編):秋葉原ってかなりお店が増えましたよね。

奥田:秋葉原に来る人よりも多いですね(笑)。多すぎて、うちなんか囲まれちゃってますよ。

編:それだけ多いと偵察合戦みたいなものがあるんじゃないですか?

奥田:うちの場合だと、そう頻繁にできないんですが、時々は見回って他店が安かったりすると、マズイって価格変えたりすることもあります。どこも同じだと思いますけど、値引き価格の基準になる店もありますしちょっとまズいと思うんですけど、発売日の2日前に売ってる店なんかもあるみたいです。まあ値段は高めなんで参考にはなりません。

編:遠藤さんと伊倉さんのお店はお互い近所だし

また大変そう。

遠藤:老舗の

強敵がいますからね(笑)

伊倉:大変だよ、2、3割引いてる店がたくさんあるしね。

編:今だとドラクエVの影響もありそうですが。

遠藤:そうですね。うちは中古も扱ってるんですが、他機種も含めてVの

買取り以外は動かないです。

すよ。少し前まで波状効果で前作がよく出ましたけど。中には1回手放したファミコンをまた買って遊ぶ人もいますみたいで、一時ファミコンが売り切れ状態になったんです。

編:海外輸出の関係でスーファミ本体の値段が上がるって聞いたんですが。

伊倉:そう。定価で売っている店舗は別として

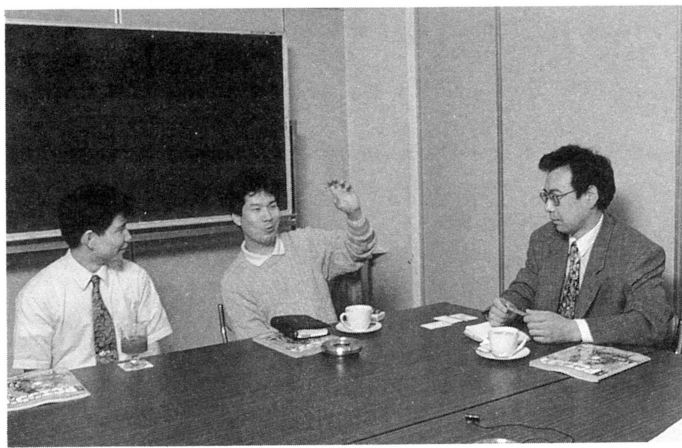
安売りしてる店はね。

奥田:秋葉原はもう上がってますよ。15500円平均だったのが15900円位になって、価格が動

いた、なんてやってます。

遠藤:それでも安いですよ、その値段は。

奥田:秋葉原も店が増えて価格戦争でね。ハード、ソフト含めてどこも下げまくってましたが



10月のある日、小学館にて業界初の白熱(?)した、売る側座談会が開かれたのだった!!

今はようやく落ち着いてきています。

編:でも基本的にソフトの値段は下がった方がいいのでは?

奥田:そうですね。1本の値段で2本とか買えばうれしいでしょうし、売る方としてはそれだけ出ることですから。秋葉原は特に店が多いので、1本をどこで買ってくれるかが重要なポイントですから。

編:昔って少ない種類で、値段が安かったですよ、今はその逆。そこらを比べてどうですか。

奥田:やっぱり商品の回転率はいいに越したことはないですから、昔の方がよかったですよ。伊倉:端的に言えば昔よりわれわれがもうからなくなってきた(笑)。店数も増えだし、ハードも増えた。以前なら売れる店は少ない、ハードも1、2種類だったから。今はもうみんな増えちゃって、グチャグチャで大変。だからどうやって生

き残るかってことしか、考えられなくなる。

奥田:そうすると価格競争が激しくなって、また頭が痛くなる(笑)。

伊倉:あのころのメーカーもおもしろかったんじゃないの(笑)。

編:昔は定価でソフトを買う人も結構いたみた

いですが、今はもう

割引きしてて当たり

前ですよ。玩具店

である伊倉さんは大

変ではないですか。

伊倉:なんにしても

全体的に高いよ。日

本の中流家庭のレベ

ルでいう子供のこづ

かいを考えれば、買

えるのってせいぜい

ファミコンだよ。ス

ーファミって言ったら上流家庭の子(笑)。

だからスーファミ、PCなんかはある程度年齢

のいった人のこづかいじゃなきゃ買えない。ユ

ーザーの年齢層が上がっているっていうけど、

そういう理由だと思う。そうするとメーカーも

今度はそういった人達向けのソフト

を作るだろうし。

編:必然的に購入年齢層は上がった

ということですね。

奥田:うちなんかも高校生から25歳

位のネクタイ族の人が多そうですね。

会社帰りに寄るっていうパターンで。

土日は小中学生も来ますけど、なか

なか買ってはいかない。

遠藤:やはり夕方からは高校生やサ

ラリーマンの人が多そうですね。OL

の人もよく来てくれますし。この前

なんか某美女女優さんが買いに来ま

したよ(笑)。

編:女の人はお金持ってますからね。

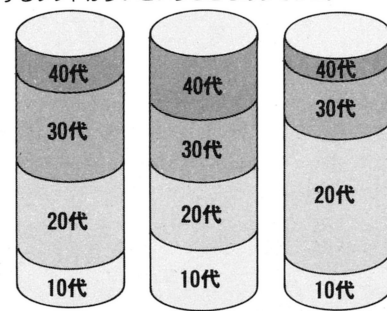
うらやましいですよ(爆笑)。

遠藤:ほんと、女の人かなり増えてきました

ね。いいことですよ。

### ハード&ソフト購入年齢層

▼価格が高いということもあって、やはり購入年齢層は高め。スーファミのみ平均的だが、これは万人受けするソフトが多いということもありそう。



PC Engine SFC MEGA DRIVE



SAOI KURA

おもちゃのQ店長

伊倉功

▲うちは平均的レベルの玩具屋です。とはご本人の弁。



# これからの店はゲームの情報センターになる

## これからは商品と一緒に情報も持って帰る時代に!!

伊倉：ネクタイ族の人が来てくれると助かるんだよね(笑)。かなりの率で買ってってくれるから。

編：伊倉さんのお店は小学校が近いから小さい子もそこそこは来るんじゃないですか。

伊倉：小学生はお金がないんだよ。だから親と一緒に来てさ、これがほしいって親に教えて、

これが、よし、覚えとく、なんつってね(笑)。会社行く時に安い店探すんだよね(爆笑)。

子供の場合だって、今はどこへでも行ける時代だから。あっちこっち行って遊びにいったついでに、割引きなんかの情報が多い秋葉原や新宿で情報を仕入れて、それでソフトを買って帰る子が多いんだよ。だから情報っていうのもこれからは大事になってくるよね。

奥田：友達どうしなんかの情報で、あそこの店はすっごい安いぞ、なんてのが渦巻いてますしね。値段を比べたりいろいろしているみたいですよ。だからうちなんか他の店の袋下げて買いに來たり、このソフトはあっちの店の方が安いからあっちで買って、これはこっちで買ってみたいなことしてますよね。よく知ってますよ。安いところを探っているのが、一種のゲームみたいな感覚なんじゃないですかね。

伊倉：うちみたいな玩具店は安売りがそんなにできないから、もっともっと情報を提供していくようにしないとやっていけないですよ。そういう情報の時代になってきているわけだし。だから店に來るにしてもね、ただ買いくるって言うんじゃないくて、遊びにくるっていう感覚できてもらわないと。ある意味でゲーム情報セ

ンターみたいだね。

遠藤：ここに来れば最新の情報が手に入る、みたいな。

奥田：それでソフトも買ってってくれればバンバンザイですけど(笑)。

編：でも今の子供達の情報って速いです。

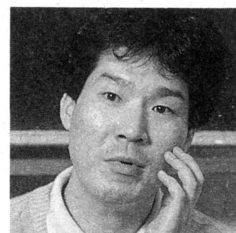
遠藤：それに負けないくらいの情報を常時仕入れていないとね。

伊倉：ソフトを仕入れる時の目安の一つに店に來る子供達の意見っていうのもあるから。あのソフトはダメ。なんて子供達の間で広まったりしたらもう、どうしようもないから。

遠藤：子供の情報って雑誌なんかより信用できることもありまうから。純粋に好き嫌いをいいますから。本当にシビアですよ、子供の意見って。

伊倉：子供達ってお客さんであり、情報元でもありうってことになるね。

〈さらにさらに白熱する座談会! 以下は次号にて〉



INORU ENDOU

ファミコンショップ・モリス店長

遠藤実さん

▲とにかくお客さんが第一の熱血店長。

### ソフトを仕入れる時の基準は

1 雑誌を見て

2 店に來る子供達の意見

3 初年会、CSG等イベントで実物を見て

その他 TV番組/当社のモニター/問屋からのFAX/メーカーのセールスの人の話/今までの実績/前人知

▲1位と2位の差はわずかだった。これを見ても分かるように、子供達の意見っていうのもかなり重要なポイントになっている。第3位の実物を見て、というのがトップに來るようになれば、間違った仕入れというも減少するような気がするのだが。

### USED SOFT

## 中古ソフト店は今...!!

ソフトの売り買いができて、しかも新品もある。いまや専門店的な立場に。

編：中古ソフトって今や無視できない存在になっていると思うんですが。

伊倉：買う方も中古、新品の区別がなくなってきたようにも思えるし専門的なゲーム店の存在が大きくなってきているような気がするね。そういう意味で中古でもなんでも扱えて、なおかつお客さんに情報も与えられる。そんな売り方ができないかって考えているんだけどね。

編：新品、中古を取り扱うに当たって注意していることってありますか。

遠藤：うちでは、新品があるうちは中古品を店に出さないようにしてます。お客さんが中古は無いかって聞かないかぎりでは前面には出しません。

編：トラブルも多いと思うんですが。

遠藤：慣れたお客さんの場合は、中古という品物の取り扱いに関して問題はないんですけど、慣れない人だと中古、という物に対して抵抗があるみたいですね。たとえば、いざ買う時になって、取扱説明書と箱が、別売りと聞いて初めて中古だって知りますよね。そうすると、うちは中古店で新品は扱ってはいないというレッテルを貼られてしまう場

合もありますね。新品もありますよっていうんですけど、買うのをやめて売り逃すこともあります。

編：今は大多数の中古店は新品も置いてありますよね。でもなぜ中古だと説明書と箱が別売りなんですか。

遠藤：なるべく安くする選択の余地を残しておきたいからなんです。実際には箱はなくてもいいものだし説明書がなくても遊べるソフトが多いんですよ。いらない人には不要ですから、一番安く値段を付けられるのはソフトのみの値段ということになるんですよ。もうひとつには、ソフトを買い取る時に箱や説明書があればいいんだけど、現実には、ソフトだけっていうのが多いんですよ。箱なんかを一語に持ってきた時でも、ボロボロだったり説明書も破れちゃって読めない状態だったりするんです。多少の

破れや汚れならまだいいんですけどね。だからみんな、箱や説明書は大切に保存しておきましょう!(笑)

奥田：実は最近、うちも中古を始めんですが、見たところ新品に影響をあたえるってことはないです。秋

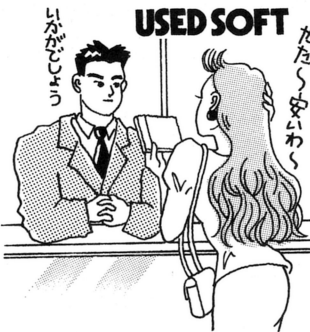
葉原という場所柄

もあるんでしょうけど、中古自体の売れ行きはそんなに良くないです。現実問題として秋葉原では中古より新品の方が安い場合が多いんです。

編：どうしてそんな逆転現象がおこるんですか?

遠藤：中古ソフト

の値段というのはだいたい人気できまる場合が多いんです。人気の高いものは、買取りの値段が高く、当然それに見合った値段を付けます。市場に新品が存在しないような、人気が高くて再販待ちの物なんか、けっこういい値段がつくこともままありますし。



編：新品が安く出回っているのに中古の方が高い、というのもあるみたいですが。

遠藤：中古の価格設定を間違えているケースもありますね。品薄なので高めに買取り値段を設定しておいて売る時になって市場に商品が出回っ

ていた、なんて時もあります。

奥田：秋葉原の場合だと、価格競争が激しすぎて、特価販売をやっているんですよ。問屋さんからも特価情報が出て、すぐ値段を下げる。人気がないものだとか発問もないに値段が下がっちゃう。売れないんだって、売っちゃえばいいっていうんで、2~3日で信じられない値段がつく時もあります。頭が痛いです。

遠藤：まあ、適正価格を決めるのって大変ですよ。いいかげんに値段をつけたりしてると、売れるものも売れなくなるし。機種によっても違いますが、新品と中古では値段にかなりの差が出るものもあります。だから恐いんですよ。不良在庫にはしたくないし。中には買取りばかりで全然売れない、なんてソフトもありまうからね。そうなると大変(笑)。



# PC MEDIA PRESS

年末キャンペーンのプレゼントやイベントご招待など、おいしい話がいろいろ。どんどん参加したほうが何かとお得みたいだね。

## Campaign

### PCエンジンDUO、CD・ROM<sup>2</sup> 100万台突破記念セール実施!

PCエンジンのDUO、CD・ROM<sup>2</sup>の販売台数が100万台を突破したことを記念して、プレゼントキャンペーンが行われるぞ。期間は、10月20日～12月31日(当日消印有効)。この期間中に、DUOを購入して、同封されている保証書のコピーしたもの、郵便番号、住所、氏名、電話番号を記入して、郵送手数料(切手380円分)を添えて下記のあて先へ送ると、「天外魔境ZIRIA」(非売品。2M対応にプログラミングしなおしたものを)、先着30000名にプレゼント。

あて先⇒〒163-91東京都新宿郵便局私書箱27号「PCエンジンDUO」キャンペーン事務局 ☎03-3485-0047

保証書に購入した日付が書いていないもの、キャンペーン期間外の日付であるもの、購入した店名印が押されていないもの、住所、氏名が明記されていないもの、製造番号を書いたシールが貼られていないものは無効となるので注意。



PC Engine  
DUO  
CD・ROM<sup>2</sup>  
100万台突破!!  
記念セール

◀2M対応の「天外魔境ZIRIA」を手に入れるチャンスだ!

## Video

### PCソフトでも超人気「魔物ハンター妖子2」のビデオが12月に発売!

メサイヤさんから、1月に発売される予定のPCエンジンソフト「魔物ハンター妖子～遠き呼び声～」にさきがけて、ビデオ「魔物ハンター妖子2」が東宝ビデオさんから12月22日に5500円で発売。新キャラクター“あづさ”も登場するぞ。

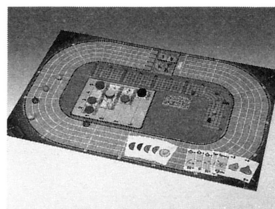


◀2年ぶりに登場する妖子のビデオだ。

## Goods

### ドラゴンクエストVのボードゲーム 「スライムレース」が発売されるぞ!

ドラクエの人気者“スライム”を主人公にしたボードゲームが、11月14日2800円でエニックスさんから発売されるぞ。配られた進行カードを手にしなが、どのスライムが1着になるかを競うもので、3～5人で遊べるボードゲームだ。



▲どのスライムが勝つか、勝負だ。

## Event

### OVA「イース 天空の神殿」のビデオコンサートが全国5か所で開催!



▲角川書店さん、キングさんからビデオが発売。

OVA「イース 天空の神殿」アドル＝クリスティンの冒険の完成を記念してビデオコンサートが行われるよ。日程は●札幌=11/29・イエス札幌4Fシアターホール(13時～)。●仙台=11/15・サイト楽器2Fビデオホール(14時～)。●郡山=11/28・PATI PATI M ESSOビル4F(15時～)。●広島=11/28・カワイショップ・5F(17時～)。●福岡=11/29・天神イムズSOCIO TECH PLAZA(13時～)。入場料は無料。みんなで見に行こう!

### CGのイベント「ART ART'92」が銀座・SOMIDOで開催中!

10月30日から11月1日まで、銀座ソニービル8FのSOMIDOで、昨年に引き続き、CG(コンピュータグラフィックス)のイベントが開催されているぞ。今回は、より人間とコンピュータとの関係を意識した作品を多く展示し、興味深いイベントになっている。CGに興味のある人はぜひ見に行こう。入場料は無料だよ。





MEDIA★PRESS

## 都市型アミューズメント 「六本木GIGO」に300名をご招待!

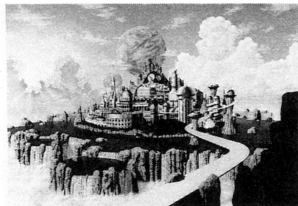


▲18歳未満は入れない大人ののためのアミューズメント。

セガさんとアイビスさんの共同経営で六本木に登場した「六本木GIGO」は、メダルゲーム、カラオケ室、体感ゲームなどを配置。4Fでは20歳未満おことわりの本格的カードゲーム、ルーレットが楽しめるアミューズメントスポットだ。

この「六本木GIGO」の無料体験チケットセットを希望する人(18歳以上のみ)は、官製はがきに、住所、氏名、年齢、職業を書いて、〒102 東京都千代田区一番町9-20-201「六本木GIGO」VIPセットプレゼント 月刊PCエンジン係に。締切り/11月20日消印有効

## セガさんのイベント「遊星SEGA WORLD」に50組100名をご招待!



▲セガさんのハード、ソフトが大結集!

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」の発売(11月21日)を記念して、12月6日に東京・両国国技館で行われる「遊星SEGA WORLD」。参加したい人は、官製はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて〒

104-91 東京都中央区京橋局私書箱11号「遊星セガワールド事務局」月刊PCエンジン係に。締切り/11月15日消印有効。50組100名を無料で招待してくれる。



▲CMでおなじみの高橋由美子ちゃんも遊びにくるよ。

Book  
&  
Game

## 光栄さんから「超・三国志」ほかの本4冊とカードゲームが発売!



1冊進化論 2000円



1500円



1500円



1000円

年末にPCエンジンソフトの発売がひかえている光栄さんから、4冊の本と、カードゲームが発売されたぞ。その内容をかんたんに紹介しておこう。

●「シミュレーションゲーム進化論」=各分野の専門家によって、擬似現実の創造などのテーマをシミュレーションゲームで解析し、その本質をさぐる。

●「超・三国志-周瑜伝」=伝奇新編の「周瑜伝奇」を今戸榮一氏が邦訳したもの。周瑜が呉の軍師として中国統一をめざす、壮大なドラマが展開する。



●「放浪の子竜一趙雲」=三国志に登場する武将の中でも特に人気の高い趙雲を取り上げた小説。

●「爆笑忍者伝」=歴史の世界を笑いの視点による軽いタッチでとらえた、「歴史人物笑史」の第5弾。今回は忍者編。

〈蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史カードゲーム〉パソコンでおなじみの同タイトルシミュレーションゲームを題材にした、カードゲームだ。チンギス・ハーンの時代、ユーラシア大陸の覇権をかけて国を取り合うもの。3~6人で遊べる。手軽に歴史ロマンを楽しめそうだね。

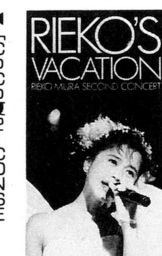
Idol

## 井上麻美ちゃんのレギュラー番組と ニューシングルのお知らせ!

12月25日にハドンさんからゲームソフト「井上麻美 この星にたったひとりのキミ」が発売される麻美ちゃん。10月17日からTBS系「カウントダウン100」(毎週土曜・20時~)にレギュラー出演もしてるんだ。

11月27日には待望の新曲「恋人になりたいな」もファンハウスさんから発売。キャンペーンは、11/27=東京・銀座山野楽器本店(18時~)、11/28=名古屋・松坂屋本店南館(14時~)、11/29=大阪・西武百貨店高槻店(14時~)。

## CoCo、三浦理恵子ちゃん、瀬能あづさちゃんのビデオが同時発売!



RIEKO'S VACATION

CoCoの夏のコンサート興奮をそのまま収めたビデオ、CoCoのメンバーでもある三浦理恵子ちゃんのコンサートビデオ、それに、春のコンサートでCo



AZUSA SENO

Coから独立した瀬能あづさちゃんのファーストビデオが11月20日に3本ともポニーキャニオンから同時発売(各ビデオ・3900円。LD・4500円)。

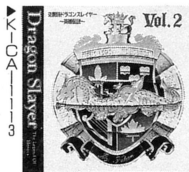
同じ日にこの3本のビデオをパッケージにした、「TOGETHER」(1万円)も発売される。CoCoのファンならどのビデオも見のがせないね。





MEDIA★PRESS

## CD & VIDEO



### 交響曲ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Vol.2

オープニングからエンディングまでの20曲が「イセルハーサ」の世界をドラマチックに再現。寺嶋民哉氏率いるフルオーケストラで、さらにパワフルに。●キング/発売中/3000円。



### GAME MUSIC FESTIVAL '92

今年の夏に行われた「ゲームミュージックフェスティバル」のライブの模様を収めたもの。ZUNTATA、S.S.T.ほか人気4バンドが登場。●ポニーキャニオン/発売中/2500円。



### アクスレイ

コナミさんのSFCソフトのシューティングゲーム「アクスレイ」。これはそのサントラ全曲に、MIDIアレンジを加えたファン待望のもの。●キング/発売中/2800円。



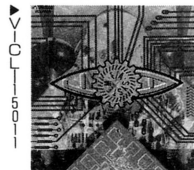
### ティラムバラム

ライトスタッフさんのRPGから、スーパーアレンジバージョン11曲を収めたもの。ストーリー性をもった音楽は、無国籍。ボーカル曲3曲を含む。●アポロン/11月21日発売/2800円。



### パーフェクトセレクション グラディウス第2章

昨年に続くパーフェクトセレクション第2弾。前回使用されなかった、ユーザーから要望の高い曲をピックアップ。NaZプロジェクトが演奏を担当。●キング/11月6日発売/3000円。



### ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol. 7 F/A

話題のアーケードゲーム「F/A」の内容と同じく、ゲームミュージックの常識を越えた迫力あるサウンド。ダンスミュージックにアレンジしてある。●ビクター音楽/発売中/1500円。



### CAL~永遠の美少女達~

パーティーソフトさんの「CAL」と「CAL II」のゲーム音楽集。作者の佐藤天平氏が自らフル・アレンジを担当したサウンドトラック。●NECアベニュー/11月21日発売/2800円。



### ソルバルウ

「ゼビウス」の3D版、しかもすべてCGを使った話題の「ソルバルウ」。このゲームの最終場面までを収録したビデオ。攻略ビデオとしても最適だね。●ビクター音楽/発売中/4900円。

## PRESENT

商品のキャンペーン用カレンダーや特製CDを、読者のみなさんにプレゼント。どこにも売っていない貴重品ばかりだぞ。きみもどんどん応募しよう。

### 光荣さんの「三国志・英雄カレンダー」を10名の方にプレゼント。



▶3・5インチフロップ  
ビデオディスクサイズだ。

光荣さんの歴史シミュレーションゲーム「三国志Ⅲ」。SFC、メガドライブ版の発売に続きPCエンジンでも発売が予定されている。その特製カレンダーだ。

1月に劉備、2月に袁紹というように、三国志の登場人物が描かれている。イラスト

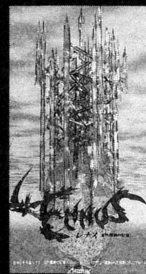
トレーターは人気の塩山紀生氏。三国志ファン必携のアイテムだね。希望者は、右下のあて先に「三国志カレンダー」係と書いて応募しよう。抽選で10名にプレゼント。

### アスミックさんのSFCソフト「レナス」の特製CDを10名の方に！

11月13日にアスミックさんから発売されるSFCソフト「レナス～古代機械の記憶～」の特製CDミニアルバムを抽選で10名の方にプレゼント。

音楽のよさでも話題になっているこのソフト。このCDは田中公平さんの作曲によるもので、「レナス」のストーリーをさらに奥ゆきと広がりのある世界として創りあげられている。全10曲入り。

希望者は右のあて先に「レナスCD」係と書いて応募しよう。



### キングさんから南翔子さんの特製CDを10名の方にプレゼント！

ファルコム・レーベル設立5周年を記念して作られたこのCD。9月26日にアルバム「フィーナ」を発売した南翔子さんと、その作詞をトータルプロデュースした安藤義彦氏による、DJ番組風の構成になっているんだ。南翔子さんの歌はもちろん、アルバムの制作秘話も入っている。

このCD希望者は、下のあて先に「南翔子CD」係と書いて応募しよう。これも非売品だからどこにも売っていないよ。



▶南翔子さんのたのしいおしゃべりが聞ける。

### あて先

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1  
小学館 月刊PCエンジン編集部「○○○  
(希望賞品名)」係。締切り/11月29日。  
当選者の発表は発送をもってかえます。





MEDIA★PRESS

## HUDSON NEWS

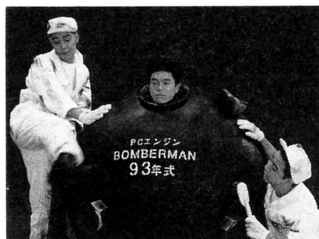
「ボンバーマン'93」のスペシャルバージョンにチャレンジしよう!



▲このポスターのあるお店で遊べるよ。

12月11日に発売の「ボンバーマン'93」のキャンペーンとして、上のポスターのあるお店で、「ボンバーマン'93」の製品バージョンと違って、コンピュータ対戦ではなく、プレッシャーブロックがついてないスペシャルバージョンでプレイできるよ。11月22日と23日には、東京・八王子市甲州街道沿道で行われる「第13回いちよう祭り」の中でも、「ボンバーマン'93」大会が開催されるぞ。

'92ハドソン冬の「ドンドンツキツキWキャンペーン」が実施されるぞ!



▲年末のCMに出演するB21スペシャル。

全国の'92ハドソン冬「ドンドンツキツキWキャンペーン」のポスターが貼ってある玩具店で、ハドソンの年末発売のソフト（「ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ」、「エルファリア」ほか）のうちどれか一本を買ったと、豪華賞品が当たるぞ。

ステッカーにもなるスピードくじを引いて「ボンバーマン'93オリジナル掛け時計」などをもらおう。くわしくは来月号のハドソンさんの広告ページを見てね。

キャンペーンソフトを買ってもれなく特製カードケースがもらえる!

「PC電人」（11月20日発売）、「桃太郎伝説外伝第一集」（12月4日発売）、「ボンバーマン'93」（12月11日発売）の3本のソフトの中に同封されている応募はがきに、応募券2枚と賞品送料175円分の切手を貼ってハドソンさんに送ると、「ハドソン特製カードケース」がもらえるよ。キャンペーン期間は12月4日から来年の4月30日まで。3本のうち2本を買えばもらえなくもらえるってわけ。



▲カードケースは全部で4種類あるよ。

売り切れ  
警戒警報発令中!

月刊PCエンジン特別編集

# SNATCHER

「スナッチャー公式ガイドブック」  
定価 1,250円  
11月4日発売!

大至急、本屋さんへ  
急行せよ!

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ



公式ガイドブック  
ドラスレの世界を完全解明する決定版!

12月中旬発売

ブライⅡ～闇皇帝の逆襲～



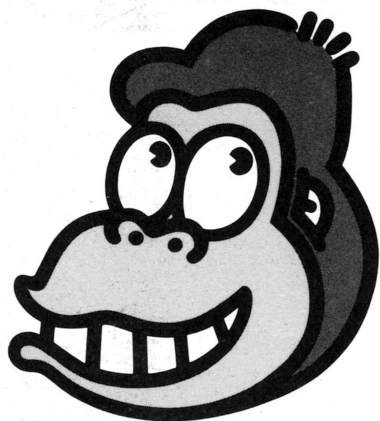
公式ガイドブック  
資料性、攻略性も充分! 自信の一冊!!

12月中旬発売



冬到来!!  
寒風なんかに  
負けるなよ!!

# MONTHLY PC ENGINE



# 愛読者 アンケート

寒い季節には、熱い  
ゲームが一番。アン  
ケートにも、熱い気  
持ちをぶつけよう!!

## この本について

**1** 月刊PCエンジン12月号で、おもしろかったものを3つ選んでください

- ①天外魔境風雲カブキ伝 ②グラディウスⅡ  
③ブライⅡ～闇皇帝の逆襲～ ④サークⅠ・Ⅱ  
⑤超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～  
⑥信長の野望～武将風雲録～ ⑦宇宙戦艦ヤマト  
⑧ネクスザール ⑨スーパーダライアス2  
⑩ダウタウン熱血行進曲 ⑪スーパーシュヴァルツシルト2 ⑫イメージファイトⅡ  
⑬モトローダーMC ⑭スーパーリアル麻雀スペシャル  
⑮TECMO WORLD CUP スーパーサッカー ⑯ゼロヨンチャンプⅡ  
⑰魔物ハンター妖子 ⑱インベリアル・フォース  
⑲スタートリング・オデッセイ ⑳上海Ⅲ～ドラゴンズアイ～  
㉑超兄貴 ㉒覇者の神座 ㉓PCエンジンプラス  
㉔突撃!!バーチャル野郎 ㉕ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ  
㉖風の伝説ザナドゥ ㉗イースⅣ ㉘ニンジン倶楽部 ㉙ウインズ・オブ・サンダー  
㉚ガッチリ売りましょう! ㉛PCメディアプレス ㉜ウィザードリイV  
㉝究極の攻略/ファイヤープロレスリング ㉞プリンセスカフェ  
㉟遊楽専業団 ㊱激烈技スペシャル ㊲赤色パラダイス2M  
㊳天使の詩Ⅱ ㊴コットン ㊵マジクール  
㊶スーパー麻雀大会 ㊷ラプラスの魔 ㊸バステルI me  
㊹バチ夫くん～笑う宇宙～ ㊺バトルロードランナー  
㊻ゲイングラント ㊼雀偵物語3  
㊽井上麻美～この星にたったひとりのキミ～  
㊾断層都市ストレイロード ㊿別冊付録・300万人のHUIカード

**2** あなたは、本誌のページに、どのような印象を持っていますか。以下から、最も近いものを1つずつを選んでください。

【色使いについて】①色使いが地味すぎる  
②色使いが派手すぎる ③色使いは、ちょうどいい

【絵や写真の大きさについて】①小さすぎる  
②大きすぎる ③ちょうどいい大きさ

【絵や写真の量について】①多すぎる ②少なすぎる ③ちょうどいい量

【文字の大きさについて】①大きすぎる

②小さすぎる ③ちょうどいい大きさ

【文字の量について】①多すぎる ②少なすぎる ③ちょうどいい量

## その他について

**3** 以下のソフトの中で、あなたが買おうと思っているものに○をつけてください。(いくつでも)

- ①ボンバーマン'93 ②桃太郎伝説外伝 第一集  
③F1サーカス'92 ④バトルロードランナー  
⑤21エモン ⑥PC電人 ⑦テラクレスタⅡ

**4** 次の中で、あなたが興味や関心を持っていることがあれば、3つまで選んでください。

- ①UFO ②大予言(ノストラダムスなど)  
③環境汚染 ④核問題 ⑤PKO問題 ⑥新興宗教  
⑦エイズ ⑧死後の世界 ⑨幽霊 ⑩超能力  
⑪占い ⑫前世

**5** 次のグッズの中で、あなたが関心を持っているもの2つを選んでください。

- ①パソコン ②ワープロ ③電子手帳 ④コンボなど、オーディオ機器  
⑤多機能腕時計 ⑥高画質テレビ ⑦ビデオ(8ミリビデオカメラ含む)  
⑧文具 ⑨画材 ⑩ハイテク玩具(ラジコン含む)  
⑪レーザーディスク ⑫CD-I ⑬カメラ ⑭車 ⑮バイク  
⑯自転車

**6** あなたには、ゲーム以外にどんな趣味がありますか。簡単に答えてください。

**7** PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

**8** 発売前のPCエンジンソフトで、一番ほしいものを1つ答えてください。

**9** あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

**10** あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。

(2つ以内)

- ①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信  
③ヒップホップスーパー! ④スーパーファミコン  
⑤Beep! メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン  
⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク  
⑩ポプコム ⑪PCENGINE FAN ⑫PCエンジン  
⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮必勝ゲームボーイプレイヤー  
⑯Theスーパーファミコン ⑰その他

## 応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で126名に、109ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことから書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは11月28日消印有効。当選者の発表は、12月26日発売予定の「月刊PCエンジン」2月号です。

・どんでん応募してね!



PCエンジンソフト



いけいけ電人! 戦え電人!  
おまたせ、無敵のパンク小僧登場!!

CD-ROMソフト



この時代に君は生き残れるか!?  
知略を尽くし、戦いに学べ!

PCエンジンソフト



フォーメーションや合体で  
敵を蹴散らし勝ち進め! ス  
テージは7つ。君の出番だ!!

4



10名

ストリートファイターII  
チャンピオンシップTシャツ

6 恐竜王国  
6名



⑥と⑧の商品は、どれかひとつを、  
編集部で選びます。



8 バットマン  
ファイギュア  
18名

03-3546-1914

バンダイ提供

18 ストリートファイターII  
メタルマスコットセット

5名



03-3847-5151

ボニーキャニオン提供

21 渡辺夢乃ちゃんサイン  
入りミニアルバム



5名

10名

048-839-4060

セルボ提供

20 ソウルブレイマッ  
シュ



19 おいしい電  
マ

10名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

17 黒ひげ  
クロック

2名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

16 ぎゅわんがらあ  
ナル中心派オリジ

20名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

15 スライム球

6名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

14 ドラゴンクエスト  
マグカップ

3名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

13 エレクトロダ  
ーツ

2名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

12 ハッドホン  
ステレオ

1名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

11 キアイダン00  
サイン入り  
台本

2名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

10 エグザイルII  
邪念の事象II

2名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

9 キアイダン00  
プロモーションビデオ

2名

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

8 バットマン  
ファイギュア

18名

03-6969-1880

03-6969-1880

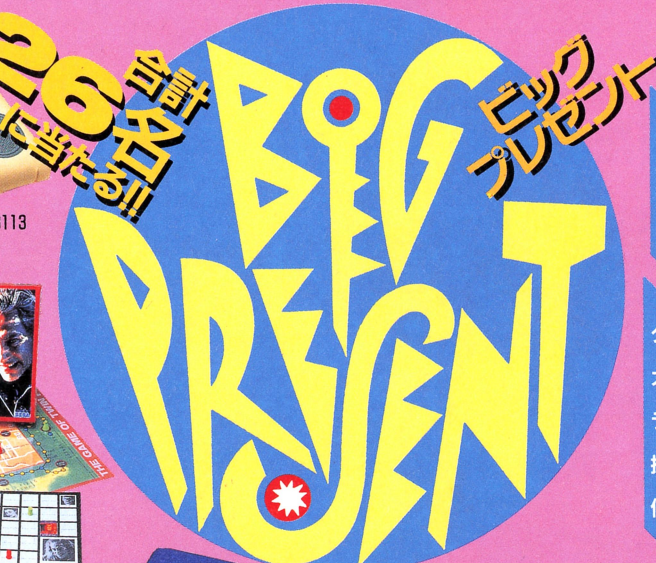
03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880

03-6969-1880



(104ページのアンケートに答えてプレゼント  
をもらおう!!応募のきまりをよく読んでね!!)





# PC電人

# 秘

● PC 原人シリーズに新たな仲間が加わった!

その名も「PC 電人ゲンヘッド」。100万年の時を超え、  
パンキックサイボーグとして、新たな生を受けよ!

敵は「キングタマーゴサンドロビッチ伯爵」  
極悪非道の限りをつくす、一味の横暴は許せない!

正義のハートを怒りを込めて、奴らの野望を打ち砕け!

進め、PC 電人ゲンヘッド!

闘え、PC 電人ゲンヘッド!

## PC電人は改造人間である!

### ぜったい! もらえるキャンペーン

キャンペーン商品に同封されている、応募ハガキの裏面に、あなたの住所・氏名等をご記入のうえ、キャンペーンソフトの応募券2枚と商品送料175円分の切手を貼ってお送り下さい。お送りいただいた方に「ハドソン特製カードケース」をもちろん差し上げます。

#### キャンペーンソフト

PC 原人シリーズ★PC 電人 11月20日発売  
桃太郎伝説外伝★第一集 12月 4日発売  
ボンバーマン'93 12月11日発売

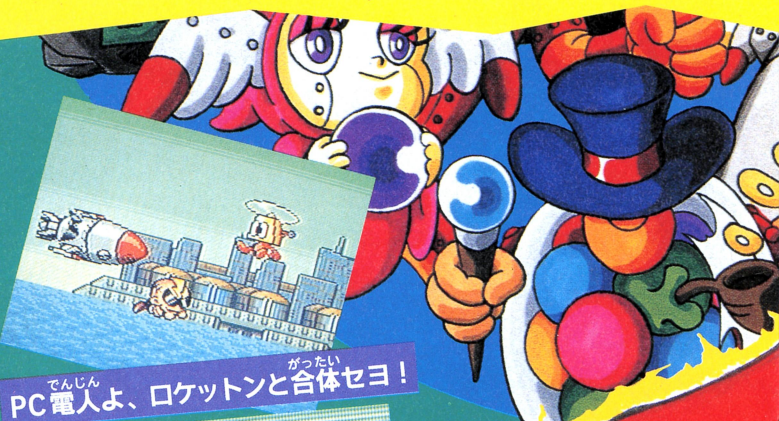
#### キャンペーン期間

平成4年12月4日から平成5年4月30日消印有効

#### プレゼント商品

ハドソン特製カードケース

カードケースの絵柄はPC 電人、ボンバーマン、桃太郎外伝、無地の4種類があります。



PC 電人よ、ロケットと合体セヨ!



©1992 HUDSON SOFT ©1989,1992 RED



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**



けい かく かん りょう  
**計画完了!**

**PC Engine**

くろ  
**黒いサングラスは**  
せい ぎ  
**正義のしるし**

**PC原人  
シリーズ**

じっと我慢だタメ打ちだ

ぎん が かなた  
**銀河の彼方から、**  
おく まん  
**マッハ1億万でやってきた!**

**発売11月20日(金)**

希望小売価格 **6,500円**  
(消費税別)

イラスト：僕久保(RED)

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854  
ハドソン 東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653  
ハドソン 大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244  
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)





DRAMATIC R.P.G  
"BURAI"

物語のすべては、ここから始まる。....

そして、俺は、神になる...  
そのためにも、鬼畜にもなろう...鬼畜にもな...



イラスト/荒木伸吾 & 姫野美智  
© 1992 バンドラボックス  
© 1992 荒木プロダクション  
© 1992 リバーヒルソフト

「フライ」を終えて「Ⅱ」をすればおもしろさ2乗

**フライ「八玉の勇士伝説」11月中旬 再発売決定!!**





# 12月封切。

闇の一族の呪縛を解き、キプロスに平和をもたらした八玉の勇士たち。しかし、神の座に空気が  
ある限り再びブライは開く——ブライ消滅とともに野望を打ち砕かれた闇の皇帝ビドーの手段  
を選ばぬ謀略が、今また惑星キプロスを、そして八玉の勇士たちを戦乱の渦に巻き込もうとして  
いる——想像を絶するスケール、さらに息をもつかせぬスリリングな展開！ドラマチックRPGの新  
機軸を打ち出した“ブライ”待望の第2弾封切間近！「その全貌はすべて12月に明らかになる！」

BURAI

## ブライII 闇皇帝の逆襲



PCエンジン・スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

**12月18日(金)発売**



**価格 7,800円(税別)**



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F

〒810 TEL 092-771-3217



# ナグザットくらぶ

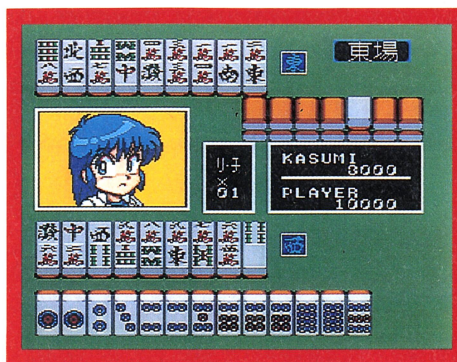
## 特別号

あらら、今月はページが減っちゃった。  
でも内容は充実、美少女度も満点～ん!  
なんたって待望のこのゲームだもんネ。

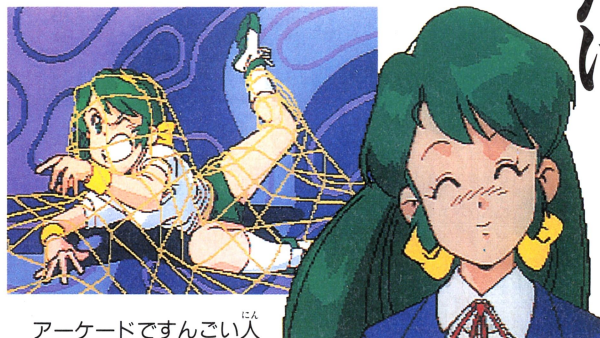
### Super リアル麻雀 Special!

スーパーリアルマジャンススペシャル  
PCエンジンスーパーCD-ROM  
12月発売予定/7400円

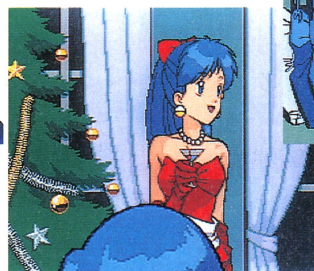
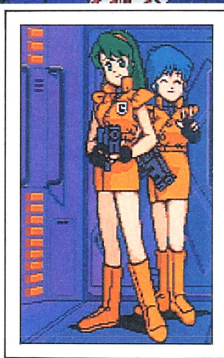
そっと開いて  
見せてあげる  
あなただけ



「だから麻雀ゲームなんだってば。これに勝たないでダメよ。さ、私たちと遊びましょー」



アーケードですんごい人気だった、私たちのゲーム『スーパーリアル麻雀Ⅱ・PⅢ』がスペシャルとなってPCエンジンに登場することになったの。私たち、ショウコ、香澄、未来が麻雀でお相手。あなたが勝ったら、私たちのヒ・ミ・ツのアルバムを見せてあげる……うふふ♡。もちビジュアルは全て新しく描き下されたPCエンジンだけのオリジナル。そ、あなただけに×××してあげる。そっとヨ…。



「こら、香澄! 私のそんな写真まで見せたらだめじゃない!」「おねえちゃんこそ、のぞかないでヨ!」

#### NEW GAME SCHEDULE

横山光輝 真・三国志～天下は我に～

PCエンジンCD-ROM

11月20日発売予定/8800円

ダウタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会

PCエンジンスーパーCD-ROM

12月4日発売予定/7200円

ネクスザール

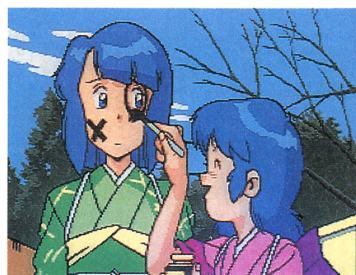
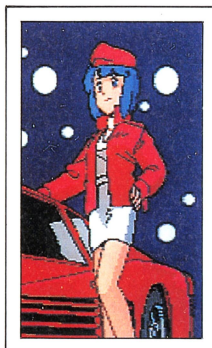
PCエンジンスーパーCD-ROM

12月18日発売予定/7400円

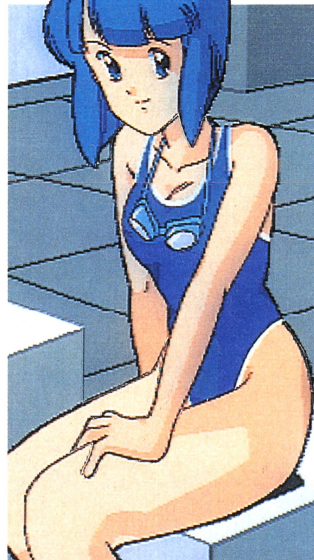
パステルLIME

PCエンジンスーパーCD-ROM

12月発売予定/価格未定



「うーん、あんまり見せたくないものもあるんだけどな…。そっか、麻雀に負けなきゃいいのか!」





# 放たれし パンドラの運命。

●その扉開きし者、災いと言う業火に身を投じよ。  
災い越え、扉の向こうの希望と言う名の光、  
その手に握むために……………

SCENARIO SIMULATION GAME

## Super Schwarzschild

スーパースーヴアルツシルト 2

スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用  
12月4日発売 7,800円

好評発売中!!

すべての興奮と感動は  
ここから始まる。

スーパースーヴアルツシルト



CD-ROM<sup>2</sup>  
スーパーCD-ROM<sup>2</sup>両対応

標準小売価格  
7,800円

■上記の価格には消費税は含まれておりません。

■スーパースーヴアルツシルト2の資料をご希望の方は右の資料請求券をハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記の上、下の宛先までお送りください。



KOGADO  
Software Products

(株)工画堂スタジオ

〒162 東京都新宿区市谷台町11  
TEL: 03-3353-7724

資料請求券  
月  
日  
年



ゼロヨンチャンプ II

# Zero 4 CHAMP II

Zero 4  
Champ II  
ゼロヨンチャンプ II

© 1992 MEDIA RINGS CORPORATION



最新・**50** 台登場！  
人気車種

予価¥7,800(税別)

圧倒的なリアル度でレーシング・フリークを魅了した「ゼロヨンチャンプ」。  
スーパーCD-ROMにチューンナップして、PART 1 新登場！

- 驚異的ヒットを記録した「ゼロヨンチャンプ」シリーズ第2弾、ついに登場。
- 国産9社の協力により、憧れの最新人気車種をフルラインナップ。
- ゼロヨンレースの本場アメリカを舞台に、20都市を過激に走破。
- 前作を越える、多彩な傑作イベント＆より深く練り上げた充実のシナリオ。
- カー・マニアも唸るリアルなフォルムと、パワフル・サウンドに感動。



メディアリングがこの冬に送る、スーパーCD-ROM²

# 強力2連発！！

TECMO ワールドカップ スーパーサッカー

## WORLD CUP SUPER SOCCER

リアルさ、スピード感、迫力に磨きをかけて  
超人気アーケードゲームが、パワーアップして新登場！

- サッカーブームを加速した、超人気アーケード「ワールドカップ'90」を完全移植。
- 実戦さながらの戦略が楽しめる、リアルなフォーメーションプレイを実現。
- 晴れ・雨・雪が自由に選べる、サッカーゲーム初の天候モードを搭載。
- アーケード版を凌ぐ、ビジュアルシーン＆臨場感あふれる横スクロール3D画面。
- マルチタップ対応で、迫力満点、熱狂必須の対戦型プレイもOK。

© 1992 MEDIA RINGS CORPORATION  
© 1990 TECMO, LTD. REPROGRAMMED GAME

予価¥7,800(税別)



**M** MEDIA RINGS CORPORATION

株式会社 メディアリング 〒100 東京都千代田区丸の内2-5-2三菱ビル 三菱樹脂株内 TEL.03-3215-0877 FAX.03-5252-4980

●テレホン・サービス: TEL.03-3589-6033



# 試験直前、あふれるように思い出す!!



試験の神様があなたに  
秘術を伝授します!

## 記憶術

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉

驚異の

キミのファイルはもう、やっこいぞ!  
理数系にも効果抜群!  
記憶術によって、いろいろ  
た、理数コースという  
数学だけのテストです  
えるのは、感謝するほ  
とができました。はじめは  
したが、やってみ  
います。受験だけ  
も役に立ち、基礎  
兵庫県 中嶋久美さん

偏差値が61から70にアップ!  
群馬県 豊くん  
島崎 豊くん  
(群馬県新島学  
園 合格)

受験を経験して、暗記のやりかた  
や、受験を勝ち抜く方法は幾通かあ  
るけれど、ゲーム感覚で楽しんでや  
れるこの記憶術が一番!暗記の苦手  
な私でさえ、本当にスムーズに頭  
の中に入ってくるのが自分でもわか  
ります。年表や英単語を覚えるのが  
楽しくてたまりません。勉強嫌いな  
私が高校に合格できたのも記憶術  
のおかげです。有り難うございました。

年表を覚えるのが楽しくって  
北海道 町田美佳さん  
(北海道立  
大森高校合格)

私はこの記憶術によって、いろ  
んなことを学びました。理数コ  
ースというのは、もちろん、理科  
と数学だけのテストですが、化学  
式や公式を覚えるのは、感謝する  
ほど簡単に覚えることができました。  
はじめは、半信半疑でしたが  
やってみてほんとうによかったと  
思います。受験だけでなく他のテ  
ストなどにも役立ち、基礎を覚え  
ていたら、いつでも頭に出くる  
ので、ほんとにすばらしいです。  
もし、頭に記憶されにくい場合、  
ぜひこの記憶術をやってみてはい  
かがでしょうか。私はこれを一番  
におすすしませ。これから受験  
の人は、これだけ力をつけて、受験  
に望みましょう。

4校受けて3校に合格!  
福岡県 松岡由美子さん  
(福岡県立  
柏陵高校合格)

必勝!!  
高校受験  
大学受験  
資格試験

私は病気のせいで一浪して、検定  
試験を受けて第一志望の東北大学に  
合格しました。今思ってもっと早く  
知っていたら良かったと思う。何し  
る記憶術を知ったのが2月、間に合  
うわけがない。しかも、一浪したた  
けでずんだ。少くとも一年早く知っ  
ていれば、現役で合格していたもの  
を。もちろん後輩にも記憶術をすす  
めています。

もっと早く知っていたら...  
宮城県 森 明美さん  
(東北大学薬科  
学科合格)

私が初めて記憶術の教材を見た時  
これで高校に合格?と思い半信半疑  
でした。しかし、何をやっても長続  
きしなかった私が、遊びのような感  
覚でマスターできました。そして大  
の苦手教科の社会、特に歴史(なん  
とてった年表を知っておかないと  
歴史の流れもわかりません)に記憶  
術を応用したのです。この記憶術で  
社会も克服でき、高校も4校受け  
3校合格することができました。

1ランク上の高校に合格  
神奈川県 金子和彦くん  
(神奈川県立六  
ツ川高校合格)

記憶術を初めてやった時はイメー  
ジだけで覚えていたなんて虫がも  
ざらと思っていました。2か月位  
たつと、もう記憶術を否定できな  
くなりました。ノートの暗記が今ま  
でより早く終わり、漢字なんか見る  
だけで覚えられようになったから  
です。受験は思い切って1ランク上  
をねらい、見事に合格しました。も  
っと早く知っていたら、あと3ラン  
ク上へ行ったものをと後悔しています。

10分の勉強で50点台から92点に  
北海道 望月美奈さん  
(北海道立室蘭  
栄高校合格)

記憶術各コース別の詳しい  
**案内書無料  
プレゼント**

この信じられないような、  
暗記術が君のものになる!!

- 理数系の公式なんかは、  
超ラクラク!
- 歴史年表の丸暗記なら、  
たったの一日!
- 周期律表なんて試験直前の  
3分で覚えられます!
- 一夜つけの勉強が何日分  
にもなる!...etc

東京 (03)3317-2811  
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休  
〈本校所在地〉  
東京都杉並区高円寺南1の33の3  
東京カルチャーセンター

はつきり言っても驚きの連続で  
す。最初にその効果が現れたのは社  
会の単元テストです。前日のわす  
れが10分の勉強で、50点台だったのが  
一気に92点にUP!ほかのテストで  
も毎回80点以上はキープできるよ  
うになり、定期テストでは全教科90点  
以上で、学年トップを取ることで  
きました。この調子で通知表も上が  
り何とオール5に!本当に信じられ  
ません。高校受験も、1ラン  
ク上の(学区1位の)高校に20位以  
内合格という快挙を!もう嬉しい  
限りです。

**講座内容は**  
全部で3コース  
● 高校受験コース  
● 大学受験コース  
● 一般コース(資格取得用)

徹夜勉強するより記憶術で  
1時間やった方が効果的!  
記憶術のすごいところは、一度おぼえ  
たらめったなことでは忘れないところだ!  
だから一夜つけ、おおいにけつこう!  
ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるほ  
かりが勉強じゃやらない。それより、いかに  
効率よく効果的にやるかが問題なのだ。  
だからこそ記憶術なのだ。暗記物などデ  
ーム気分である調子で覚えられます。  
勉強だって楽しくなるし、脳ミソまでな  
おさらサエてくるんだぞ。  
どうせタダなんだから、まずは気軽に  
資料を取り寄せよう!そうすれば記憶術  
の良さがもっと詳しくわかるはずだ。

受験用歴史年表なら2〜3日  
英単語なら1時間で最低50  
キミ知ってる?受験必勝のための「記憶  
術」がいま受験生の間でモテモテなのだ。  
それは、受験用歴史年表なら2〜3日、  
英単語なら1時間で最低50は暗記できる  
からだ。しかも、丸暗記はもちろん、どん  
な科目にもやさしく応用がきくうえに、  
効果もバツチリ!受験ばかりか、中間・  
期末にも絶大な威力を発揮する。



HUMAN ENTERTAINMENT  
**HUMAN**

ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14  
TEL.0422-20-1521代 FAX.0422-20-0145

■ヒューマンテレホン通信

**0422-20-0144**

(毎月1日/15日に内容が変わります)

■ゲームに関するお問い合わせ

**0422-20-3725**

(月～金曜の午後2時～6時)

PC  
Engine

SUPER  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

スーパーCD ROM<sup>2</sup>用ソフト  
宇宙戦艦ヤマト

**12月発売予定**

予価7,800円(税別)

©西崎/©HUMAN 1992

## SFアニメの巨編ここに蘇る!

TVシリーズ全26話の中から代表的な  
9つのシナリオをピックアップ。  
豊富なビジュアルとセリフ・音楽によって  
宇宙戦艦ヤマトの世界を完全に再現した、  
シネマライズ・シミュレーション。

宇宙戦艦  
**ヤマト**  
シネマライズ・シミュレーションゲーム

# HUMAN'S NEW GAMES

## 恐怖への序章が幕を開ける!

古い歴史の街ボストンから、南へ約40マイル。  
風光明媚なマサチューセッツ湾の入り口に、繁栄からも進歩からも  
見放されてひっそりと息づいている街ニューカム。  
この街の幽霊屋敷で起きた怪事件に挑むため、  
あなたは恐ろしい館に足を踏み入れる。  
幽霊屋敷を舞台にした本格派3Dロールプレイングゲーム。  
あなたはもう眠れない…。

スーパーCD ROM<sup>2</sup>用ソフト  
ラプラスの魔

**12月下旬発売予定**

予価7,500円(税別)

©株エム・エー・シー ハミングバードソフト/©HUMAN 1992

3D RPG







# The Legend of Xanadu

風の伝説ザナドゥ  
ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME  
DRAGON SLAYER VIII

# 風の伝説ザナドゥ

あの『イース』『英雄伝説』のファルコムから

日本ファルコム  
PCエンジン参入  
第1弾



# POP COMMANDER

3巻

愛と勇気のプリンセス

キミも冒険心が  
顔を出す。

ポプコンマダンシリーズ  
愛読者がとびおこした。  
ノーマの次はキミが  
冒険の旅に出る番だよ。

<別冊付録>2大SLGが激突!!

「銀河英雄伝説Ⅲ」攻略  
&「エルムナイト」ハンドブック

<大特集>全国ソフトハウス直撃取材第2弾

新作ゲーム大捜査線PART2  
CG講座 驚異のCG相談室 特番

愛と勇気のパソコンマガジン

# POP COM

月刊ポプコム12月号 11月7日発売 定価550円(税込)



PCエンジン特別救助隊

# ISRT

## Special Rescue Team

はる なつ さわ 春だ夏だと騒いでいたら、季節は早  
くも秋。光陰矢の如しなんて言う  
けど、ホント、この分だとあっと



いう間に冬になっちゃいそう。こう  
しちゃいけない!! 読書や行楽、  
急いで楽しまなきゃ損しちゃうぞ。

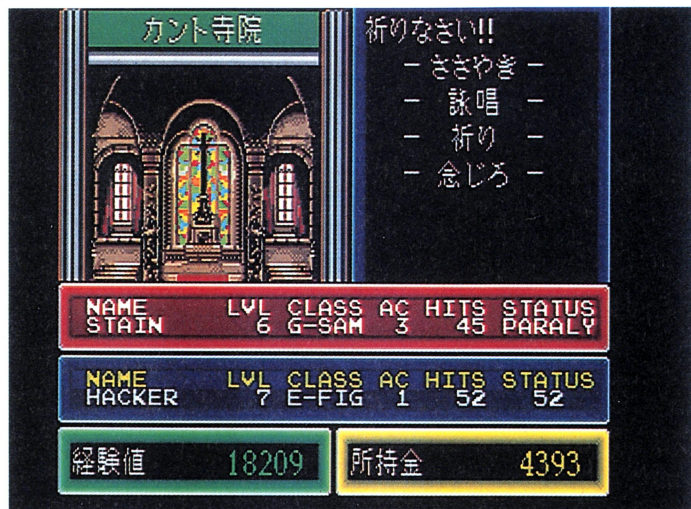
## ウィザードリィV

ナグザット/発売中/7400円



## 全ての迷える者たちよ。 最後は気合いで闘いぬけ!!

みんなウィズやってるかあ〜? なに!? 買ったけど難しくしてやめちゃった? バカモノ〜! ウィズは苦しみながら進んでいくものなのだ、それが分らんのかあ〜! えっ、分からない? ゲームで苦しみたくないだとお……。な〜に大丈夫、この記事を読めば、ラクラクできまっせえ〜。



## 戦闘は賢くおこなうべし!!

今月攻略していくのは、地下4・5階。このあたりは敵も強いヤツぞろい。パーティのレベルが少しでも低いと苦戦は免れないだろう。そこで、ちょっとでもラクに闘うためのコツを紹介。ちなみに、ウィズの理想的な戦闘の勝ち方知ってる? 答えは、敵がどんなに多くても強いやつでも1ターンで全滅させること。きちんとした戦略を立てていれば、決して不可能ではない!! ポイントは補助呪文と、武器の射程。たとえばレベル1の魔法のカティノなんて、後半でもけっこう有効なのだ。それとシーフ(忍者)の使いかたもポイントだぞ。



## 武器の攻撃距離

| 距離 | 意味   | 内容                               |
|----|------|----------------------------------|
| C  | 白兵戦用 | 前から2グループの敵に攻撃可能。短剣や斧がそうだね。       |
| S  | 短距離用 | 前から3グループの敵に攻撃可能。ハルバートなどの柄のついた武器。 |
| M  | 中距離用 | 前、あるいは後ろから3グループの敵に攻撃可能。          |
| L  | 長距離用 | 全ての敵に攻撃可能。ただし、この手の武器は戦士系専用が多い。   |



▲タイトルから分かる通り、ウィズは魔法が重要。後半はマジックユーザーを増やすのも手だ。



▲パーティの並びは注意。とくに各キャラが持っている武器の射程は、常に頭に入れておこう。

## 地下1~3階入手アイテムリスト

地下1~3階までで手に入るアイテムリスト。もし持っていないアイテムがあったら、もう一度探すのだあ〜!!

- ☐ SILVER KEY
- ☐ ORB OF LLYLGAMYN
- ☐ BRASS KEY
- ☐ BAG OF TOKENS
- ☐ BOTTLE OF RUM
- ☐ HACK SAW
- ☐ SPRIT AWAY
- ☐ JEWELLED SCEPTER
- ☐ MUNKE WAND
- ☐ RUBBER DUCK
- ☐ GOLD KEY
- ☐ PETRIFIED DEMON
- ☐ BLUE CANDLE



# 地下4階AND5階マップ

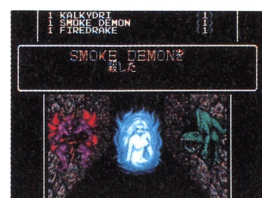
愛知県、新谷くんからのお便り「月Pの間違ったマップのせいで、クリアできません。わはは、文句は金丸にでも言ってる(うそ)。

## 地下4階 すんげ〜大変かも…

上の投書にもあるように、本誌のマップの間違いを指摘する声がかつこう多い。だからあ、みんなの謎解きの楽しみを奪わないための不完全マップって、書いてるでしょ。…言い訳なんかじゃないぞ。ホントだからなあ、信じてくれよう。…んなこと一か。よし、さっそく4階の攻略を始めていくぞ!! まず、地下2階にあったエレベーターで①の場所に降りる。降りたら長→

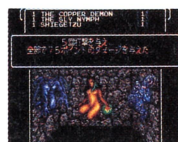
## マップの見方

- 普通の扉
- 昇り階段
- 下り階段
- 隠された扉
- 鍵のかかった扉
- 鍵が必要な扉

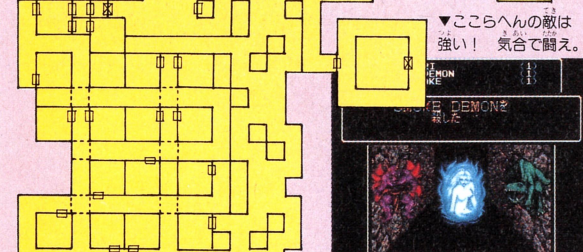


「ひー、ネツシー。こいつに会うには金が必要。倒せばキーが入る。」

←いい回廊を越え②の場所に、ここでBATTERYを入手。③のネツシーを倒してSKELETON KEYも手に入れる。いったん1階に戻り、キラキラ輝く門から4階の④へ。⑤のTHIEFたちから情報を得たら⑥の悪魔の顔の扉をアレを使って開き、⑦でJACK OF SPADEを入手✓



悪魔とツツが襲ってきた! ど、どなしやう?



▼ここへんの敵は強い! 気合で闘え。



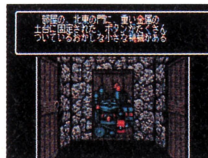
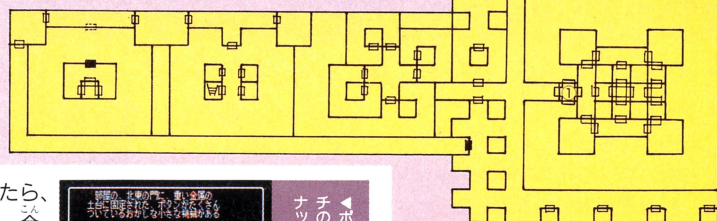
## 地下5階 でかいよ…コレ。

ノここであつたエレベーターを使い5階へ。①のBIG MAXからチケットを購入し、②のTHE SNATCHから情報収集。3階に戻り⑩(前号参照)から左上の部屋へワープ。小部屋に機械があるのでBATTERYを使ってPOCKET WATCHを作る。今度は⑩を(へへ、先月間違っていました。ゴメンなさい)目指す。青い壁があるので、BLUE

CANDLEを使って隠し扉を見つけたら、その奥にある階段から再度4階へ。と、今月こんな感じかな? まだ、4階、5階と冒険しないといけないけど、それはまた今度(あるかなあ)。ほんじゃがんばってね!!

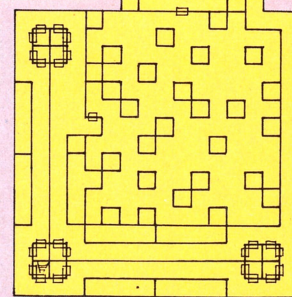


「行ったり来たりで大変。」



「ポケットウォッチの作り方は、スナッチの言葉を。」

## ウザ〜ドリィ 〜 彼らの場合パート2 〜





# ウィザードリィ・攻略のための四カ条!!

ウィザードリィ。このあまりに苛酷なゲームに迷いこんでしまった皆さん。薄暗い地下迷宮で死に絶えている冒険者の諸君。このページは、そんなあなたたちのお役にきつと立ちます。…立たないかもしれない。

## ARTICLE 1

### 自分のマップをつくる!

とにかくダンジョンがデカイこのゲーム。謎も今まで

より数段パワーアップしやがっている(失礼)ので、本などを見てもなかなか一筋縄ではいかないだろう。そこで、

自分用のマップを作るといいぞ。謎なども全部書き込んでいけば、

後々役に立つ。



▲とにかくどこでかいダンジョン。



▲自分のマップは役に立つよ。

## ARTICLE 3

### キャラを愛する!

これはこのゲームを遊ぶ絶対条件。

キャラに思い入れがなければ、とても最後まではいけないだろう。成長日記をつけたりすると、将来小説家になれる(笑)。



▲ここまでやるのはバカ。

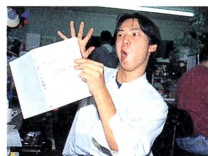
## ARTICLE 4

### 攻略本に頼る!

ズルイ、邪道と言われようが、攻略本に頼っちゃうのもイイ方法。実際、独力で解くにはVはあまりにもムズイ。各社よりパソコン用に発売されているものが参考になるだろう。



▲マップや謎解きはパソコン版とほぼ同じなのだ。



▲まあ、自力で解くにこしたことはないんだけどね…。

## ARTICLE 2

### 裏技にかける!

裏技を駆使してゲームを進めるのも手。有名なリセット技とかね。この進め方のコツは、毎月各情報誌をチェックしておくことなのだ(笑)。



▲COOなので、リセット技はチートめんどくさい。

殺す。経験値が高いのだ。お金があればNPCを殺す。こいつらはみんな



▲金で寺院で復活させる。そしたらまた殺しにいこう。極悪。

### その他の方法

#### ■頭にきたら眠る!

プレイしていて頭にきたとき、疲れたとき、こんなときは寝ちゃうのがベストだ。無理して遊んでも楽しくないゾ。

#### ■神に祈る!

ゲームの世界にも神はいる。ましてやウィズだ。どうしても解けないときは一心不乱に祈ろう。効果があったらチト恐い。

#### ■男はスッパリあきらめる!

男たるもの引き際も大切だ。どうしてもダメならスッパリ諦めよう。未練が残らないようにCDも割っちゃえ(ウソ)。

## WIZARDRY 激烈技 SPECIAL 海・賊・版

ゲームを本当に楽しみたい人は、ここから先は読んじゃダメ~。



### リセット技で無敵なのだ

ウィズ経験者の人ならみんな知っていると思うけど、もっとも有名な裏技(あ、激烈か)がコレ。このゲーム中では、戦闘が終わったりキャンプを

張ったりするごとに自動的にセーブするのは知っているかな? これを利用して、例えば戦闘で誰か死んでしまったとき、すかさずリセット! ゲームをもう一度始めて、町外れで冒険の再開を選べば以前にセーブ(その前の戦闘終了地点など)した場所から、冒険を再開できるぞ。まあ、地下でもセーブできるという技なのだ。パヒーン。



▲冒険を再開すれば、無敵になるのだ。で、無敵になるのだ。で、無敵になるのだ。



▲冒険の再開。2のキャラを再戦。またか?



### GとEの混合パーティ!

普通にやってはパーティを組むことのできない善(G)のキャラと悪(E)のキャラの混合パーティの組み方。まず善(含む中立(N))のキャラだけでパーティを組む。いったん地下に入り、ここでセーブ。その後悪のキャラで組んだパーティで地下に入り、「死体を探す」コマンドで善のパーティを仲間に入れるのだ。



▲この技はけっこう使えるぞ。序盤はお世話になるはず。



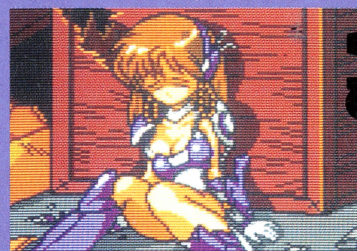
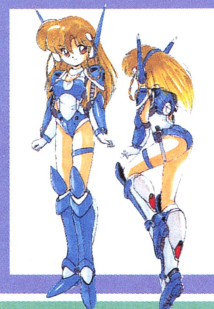


これ、結構H（失礼）でいいでしょ？ ゲームのオリジナルキャラクターとしては珍しく、3D化されたユナ。ソフトビニール素材の未着色キットなんだけど、完成度はなかなかのもの。ユナファンの君なら、絶対作ってみよう！（商品データ）1/6スケール銀河お嬢様伝説ユナ・11月15日海洋堂より発売。定価7800円（税別）

（問）03-3770-6410（毎週水曜定休）

# 銀河お嬢様伝説ユナ

ハドソン／発売中／6800円



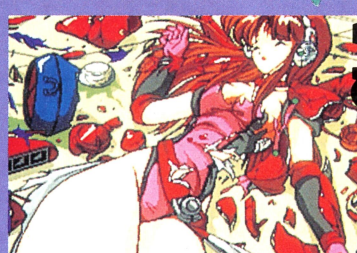
かえでちゃんはガンモードで勝負！

VS  
ゆみおか  
司岡かえで



VS  
お花のマリ

ちよいと強敵、マリちゃんズルイわよ。



VS  
お茶の佳華

いぢわる佳華ちゃんはいぢわる攻撃！



VS  
バイオリンのアレフチーナ

眠っっちゃだめ！ アレフのバイオリン！

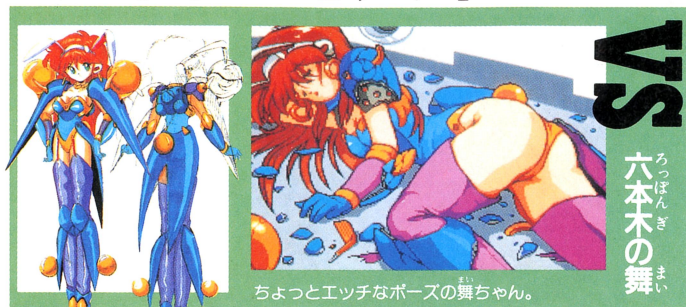


VS  
ロックの姫

音痴なのね、姫ちゃんったら。



# VS闇の13人衆!おいしいシーンを一挙公開!



VS

六本木の舞

ちょっとエッチなポーズの舞ちゃん。

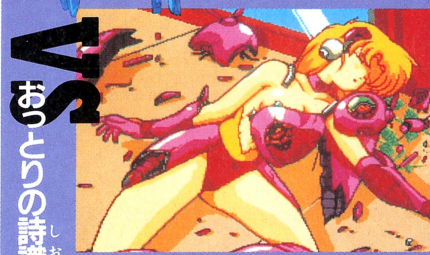
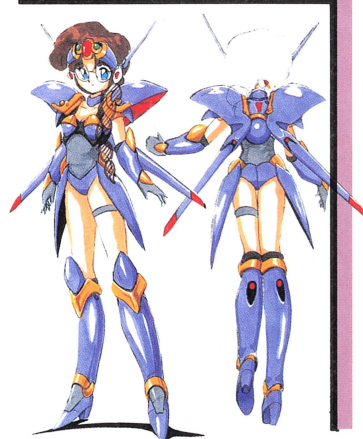
## おまけにフィギュアもよん!

ハイハイ! お待たせ! 今月のユナは、闇の13人衆のバトルスーツを大公開! もっちゃん、戦闘終了後のおいしいシーンをドドッと載せちゃうんだから見なきゃソンソンって所だね。でも、結構このバトルむつかしいんだよね。色々パターンを組み合わさないと勝てないんだから。それはさておき、わたしのフィギュアはどうですか? ねっいいでしょ、ほしくなっちゃったでしょ。でもあーげない。お店で買ってね!!

### 古代文明のリュウディア

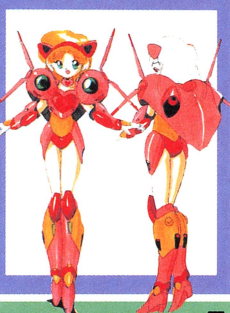


### 教養のエミリー



おとりの詩識

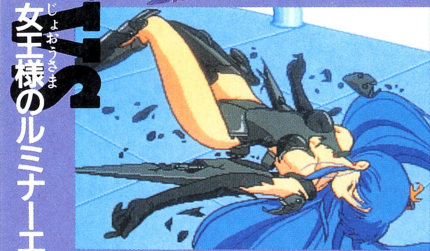
トロい彼女も負けると普通よねえ。



チャイナの麗美



強烈キツクの麗美ちゃん、強い。

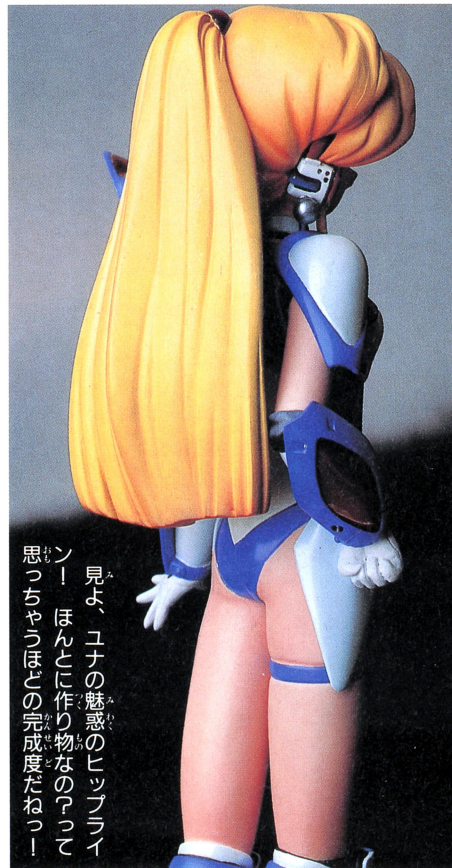


女王様のルミネア

変態ルミナはムチ攻撃。痛いよ。



### 沙雪華



見よ、ユナの魅惑のヒップライ  
ン! ほんとに作り物なの? って  
思っちゃうほどの完成度だねっ!

### そして親衛隊長の リアちゃんです。

リアちゃんのバトルスーツ初公開。  
とってもかっこいいっしょ。





# らんま1/2 打倒、元祖 無差別格闘流!

メサイヤ/発売中/7200円



いや〜ついに発売されたね。待ちに待った新作『らんま』が。1人でもよし、2人で対戦してもまたよし。格闘ファン、そしてもちろん『らんま』ファンにはまさに家宝となる1本なんじゃないかな。

さて今月は、そんな至福の時を過ごしているみんなに熱闘編のワンポイントアドバイスをするぞ。対戦って勝ったときはいいんだけど、負けると本当にくやしんだよね。枕をぬらして眠れない夜を過ごさなくてもいいように、このアドバイスを生かして勝利を勝ち取ろう!



## キャラクター別ワンポイントアドバイ

### 乱馬&らんま

乱馬 (もしくはらんま) で闘うときは、なんといっても飛電昇天破の使い方がポイントだろう。

スキが多いだけに、失敗すると敵

の攻撃をくらってしまう場

合があるから、使うときは慎重に。例えば相手がふところに飛び込んでくるときなら確実。空中では飛電昇天破をよけることはできないからね。ただし、着地してから出すと、逃げられる可能性もある。相手が空中にいる間に技を出そう。



▲このタイミング。これならバッチリだ。



▲失敗するとこんな悲惨な目に...

### 先に動いた方が負ける? 乱馬VSらんま

相手が乱馬 (らんま) の時は決して自分から飛電昇天破を使ってはいけません。後で出した方が必ず勝ってしまうからだ。



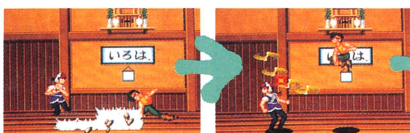
▲相手が技を出したのを確認してからこちらも昇天破。



▲先に出した方は無敵が切れて技をくらってしまうのだ。

### 良牙

乱馬 (らんま) と1、2を争う強さを誇る(と思われる)。メーターをためた後しゃがんで爆砕点穴を出すと思わせて、パンダナ、というフェイントがなかなかいける。また下で紹介しているパターンもけっこう相手の意表をつくぞ。



▲まず爆砕点穴。相手との間合いが大事。



▲そしてパンダナ。さらに①ボタン連打。



▲すると着地寸前にキックが出るぞ。

### 九能

九能はリーチの長さを生かした攻めをするれば、そこそこ強い。けど初心者には飛び道具がない分あつかいづらいかもね。基本はギリギリの間合いからの突き連打。これだけでも相手はかなりツライ。



▼ジャンプ突きは相手が必ず倒れるオイシイ技だ。

▲このくらの間合いがベスト。どんどん突きまくれ。



▲相手の飛び道具はタイミングを見切ってジャンプ。



# 熱闘モードの 基礎知識

## 1. メーター確認を忘れずに

相手が必殺技を使うおうとしているかどうかは、画面下のメーターを見ていけばすぐにわかる。常に相手のメーターには気を配っておこう。

逆に相手の裏をかいて、メーターがマンタンの時にぜんぜん関係ない技を出す、というフェイントもいいかもしれないね。

## 2. 防御中の相手は投げられない

ということは対戦では投げはねらわない方がいいってことだ。とうぜん相手は防御しているだろうからね。



## 3. 空中でも防御できる

これはかなり役に立つ。相手の飛び道具をジャンプでよけるとき（特に前転できない九能と校長）はね。



## 4. ジャンプ中の攻撃は何回でも可

現実的には2回くらいが限度かな、という気はするもののこれもけっこうオイシイ。相手が飛び込んできたときのことを考えて、ジャンプしたら早めに1回。さらに飛んでこなかった時は着地の前にもう1回。これで空中戦は完璧、といったいけど相手もやってくるからなあ…。

# ス!熱闘モードを制するのはだれだ!?

## 右京

2種類の飛び道具でほぼ全域をカバーできるのがうちの強みだ。ただし、リーチはそんなに長くないから接近戦には持ち込みたくない。相手の状況をよく見て使い分けよう。もし近づかれたら大へう足払いで相手を転ばせたいところだ。



▲スキ間なく飛んでいく小へう。

▼ジャンプする相手にはこっかがオススメ。

▲唯一リーチの長い技がこの大へう足払い。

## 小太刀

画面中を飛び回るフラフープと、連射できるボールが小太刀のメインの武器となるだろう。その分近づかれるとやっかいだけど、ジャンプ力を生かしてすばやく逃げればだいじょうぶじゃないかな。



▲フラフープの後にすぐボールを投げよう。

▼こうなれば相手はうかつに動けなくなるはずだ。

▲逃げられそうもないときはあわてずこん棒攻撃。

## ムース

九能同様、リーチの長さが魅力的だ。しかもジャンプからの鷹爪拳は、急に出示されると相手もすぐには反応できないだろう。使い方しだいではこれは強力な技となるはず。ちなみに唯一の飛び道具、鶏卵拳はスキが多くて使えないぞ。



▲遠い間合いからいきなりナイフで攻撃。

▼ボタンをすばやく押して低空から鷹爪拳！

▲鶏卵拳を使おうとするとこういう目に合う。

## 校長

ひきょう技の申し子、悪の権化といったイメージが強い校長。けどいったんふところに入られると、そのもろさをさらけだしてしまう。飛び道具を使い分けて絶対に遠い間合いで勝負しよう。



▲メインはバリカン。スピードが速く使いやすい。

▲爆弾はよけられやすい。フェイントをまぜて使おう

▲爆弾転がして相手の足元をねらうのもいいかもね。



今月はファイプロ・3の  
必勝アドバイスを紹介。  
ここをよく読んで友  
達に差をつけよう!

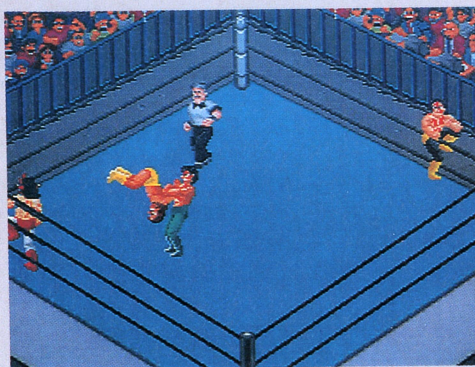
ゲームマスター 倉持直伝!!

今月の1本

ファイヤープロレスリング3  
Legend Bout

# 究極の攻略

なんだかこの頃すごく寒くなってきたよね。10月もいよいよ終わって、あとは正月を待つのみ(えっ気が早いって?)の状態に……。この寒さのおかげで鼻カゼにかかってしまい、くしゃみ連発の毎日をすごしてるのだ。



今月攻略するこの『ファイヤープロレスリング3 LEGEND BOUT』はシリーズ3作目。初めて“ファイプロ”を見たときは斜め見下ろしタイプのリングを見て、「へえ〜何だか不思議な形をしたリングだな」と思いながらプレイしてみた。思えば初めて『ファイプロ』を遊んでから、1年以上たつんだよね。今回『ファイプロ3』は完成度やグラフィックが初代『ファイプロ』に比べ、かなりよくなり、ファンの期待を裏切らないデキに仕上がったのだ。

## ゲーマー倉持の近況報告



今、ぼくのお気に入りゲームはネオ・ジオの格闘アクションゲーム『龍虎の拳』。これはもういろんなゲーセンに出回ってると思う。細かいことは“遊樂専門団”の方で扱ってるのでそちらを見てくれ!『龍虎の拳』をプレイしてみた感想として、「すごい!」の一言につきる。何がどう凄いのかは、実際にゲーセンに出向いて遊んでもらわないと分からない。せがひでもプレイすべきゲームだ。

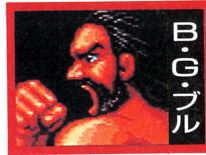
## ライバルに勝つための必勝法を紹介っ!

### 1.なるべく自分が優位に立てるキャラを選べ!

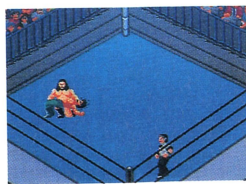


まず第一にいえることは“強いキャラクターを選ぶ!”ということ。これはどの対戦ゲームでもいえることなのだ。そのためにもいろんなレスラーで遊び、それぞれのレスラーの能力を把握しなくてはならない。これはエディットでレスラーを作るときに非常に役立つことなのだ。知らないで選ぶよりも知ってた方が何かと有利。

### ブル・牙刃などがいいかも



ここではおすすめするレスラーを紹介するね。上に出てくる2人は最初ファイプロからのレスラーで、“牙刃”はバランスのとれた選手で使いやすいと、“ブル”はパワーにものをいわせて攻めるタイプのレスラーだ。やっぱりこの2人しかいないでしょう。



### ゲーマー倉持のおすすめキャラ

僕が使うレスラーはたいていこの2人。“牙刃”はあらゆる技の使い勝手がよく、“武者”は反則技や華麗な空中技を使えるからだ。



#### 牙刃明

必殺技の『キャブチュード』は高い攻撃力を持ち、蹴り技も強力。

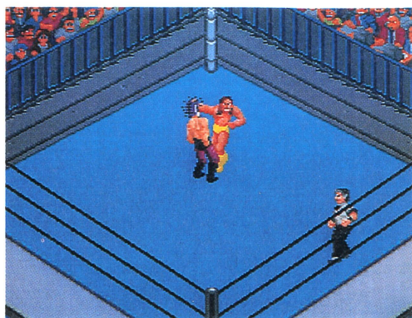


#### グレート・武者

反則技だけのレスラーではなく、きちんといろんな技を使えるのが魅力。

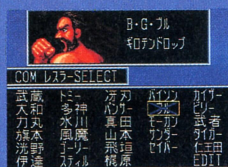


## 2.自分だけのパターンを作る!!



次に教える必勝パターンは、「自分のパターンをいろいろ作り、状況に合わせて使い分ける」ということ。いくらすごいパターンを1つだけ作っても、それが通用しなかったらなんの意味もないからだ。

いろんなキャラを使えるようになる



前のページでもふれたけど、1つのキャラを集中してやるのではなく、いろんなレスラーをやることもスゴク大事なことだ。いろんなレスラーを使えるようになるとほかのレスラーの弱点が見えてくる、というメリットがあるからだ。



▲1つのキャラを集中してプレイするのでもいいけれど、ほかのレスラーを使えばいろんな発見があるかもしれない。

エッジジョブマスター本目



60分三本勝負

いろんなキャラを使えるということは「攻撃パターンの幅が広がる＝勝てるようになる！」ことなのだ。

でも、これはどのレスラーもある程度使いこなせないとなんか意味がないぞ!



▲次はこのレスラーかな?



相手のキャラによって攻め方を変える その他には…?



例えば、つかまると不利な相手は離れて攻撃、とかね。この辺はやり込まないと分からないかもしれない。



▲こういうヤツには離れて攻撃した方が有利、とか。



▼まずは関節技で相手の体力を減らしてから……。



▲コンピュータのレベルを、最高の6にしてプレイしてみるのも1つの特訓法だ。

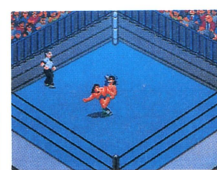
あとは、このゲームをひたすらやりこむことだろう。「レスラーエディット」で技を研究するのもよし。



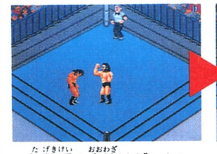
▼レベルが最高だとつかみ技がすごくかりづらい。タイミングがシビアかも。

POINT

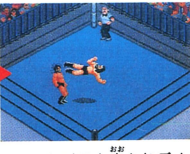
攻撃の間合いをつかもう!



これは対戦時においてすごく重要なことだ。間合いが分かってないと相手に技がヒットする確率もグーンと下がる。



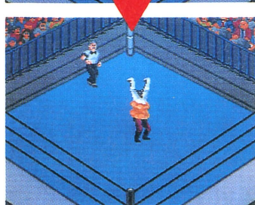
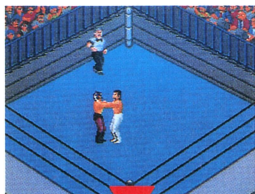
▲打撃系の大技はだいたいこの距離をあけて放つ。



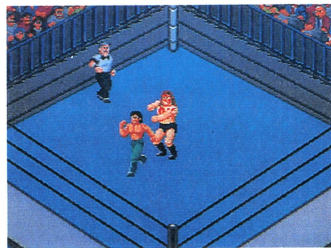
▲ヒットすると大きなダメージを与えられるぞ!

## 3.技をかけるタイミングを完全に覚える!!

これは『ファイibro・シリーズ』では最も重要なこと。技をかけるタイミングを知らないとハンマースルーどころか、相手に投げ技をかけることすらできないのだ。これはもう何回も練習して癖をつけておかないといけない。いくら離れての攻撃がうまくても、これができないと相手にマットに沈めることはほとんど不可能なのだ。まずはコンピュータを相手に腕をみがくといいぞ! 技をかけるタイミングは敵と組んで腰を落としてから。これ以外のタイミングでは技は入らない。



▲打撃系の技である程度ダメージを与えたら相手のレスラーと組みに行こう。



初代ファイibro以来の特徴でレスラーの体格(L・M・S)によって技の優先度が変わってくるのだ。体のサイズが大きいほど、組んだときに技がかかる確率が高くなってくるぞ。

このことから、フルやセイバー、モーガンなどの体の大きいレスラーを選べば有利な試合運びができるわけ。かといって体格の小さいレスラーが不利な試合を強いられるとも言い切れないのだ。



▲キャラはやはりフル、だろっか?

来月はなんのゲームを攻略しようかな!



スーパープレミアム・パッケージで  
絶賛発売中！

- ①豪華！ レーザーソフト初！ 特典同梱ダブルケース仕様
- ②美麗！ 越智先生描き下ろし カラーイラスト・レーベル
- ③必見！ コズミックの全てがわかる！  
44P オールカラー・ガイドブック
- ④便利！ A3版フルカラーマップ/呪文・アイテム一覧表
- ⑤興奮！ 特別グッズが当たるスペシャル・アンケートカード

銀河の平和を守るため命を燃やす少年ユウ！  
未来に人々の夢をつなぐため戦う戦士バン！ そして今…

# 銀河にまた新たな 英雄伝説が生まれる。

絶賛発売中！

特別価格  
7,600円(税別)



## STAFF

原作・キャラクターデザイン

越智 一裕

デザイン・ワークス

小原 渉平

## CAST

レイ……辻谷 耕史  
マイ……冬馬 由美  
ダイゴ……鈴置 洋孝  
ニャン……深雪さなえ  
ユウ……高山みなみ  
サヤ……高田 由美  
バン……関 俊彦  
リム……鶴 ひろみ

## 主題歌

「コズミック・ファンタジー」

歌 高山みなみ

## 挿入歌

「ニャンのうた」

歌 深雪さなえ

# コズミック・ファンタジー 3 冒険少年レイ

「コズミック・ファンタジー」シリーズ  
メディア・ミックス・プロジェクト 遂に発動!!

第1弾!

小説版「コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ」  
勁文社刊 780円 好評発売中!

第2弾!!

「コズミック・ファンタジー 3 冒険少年レイ」  
攻略ファンブック (スペシャルCD付)

徳間書店 1,480円 好評発売中

第3弾!!!

そして待望のアニメ化決定!  
オリジナル・ビデオアニメ「コズミック・ファンタジー」  
制作進行中!!

その他、続々計画中!

続報に乞うご期待!

© TELENET JAPAN 1992

© KAZUHIRO OCHI

**NAVIGATION**  
未来へ君と——レーザーソフト。

**PC Engine**

**SUPER CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM**

PCエンジン  
スーパーCD-ROM<sup>2</sup>専用

**レーザーソフト**

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6  
6 セントラルビル TEL.03-5394-5575





# SOLE ONLY

ドラマ、映画、CFで活躍中の渋谷琴乃ちゃんが、10月14日に歌手としてもデビュー。

はんばなアイドルを寄せ付け<sup>よ</sup>ないその確かな歌唱力<sup>たし か しやうりよく</sup>で、これからますます注目を集めそう。どこかにいそう<sup>ちやうもく あつ</sup>でどこにもいない、琴乃ちゃんの魔力<sup>こと の まりよく</sup>にはまったらもう逃げられない。

## 渋谷 琴 乃

PHOTO / KENICHI ISHIDA  
STYLING / KYOKO WATANABE  
HAIR & MAKE / MOTOO YOSHIMURA (JET)



PRINCESS CAFE





## ゲームはあまり得意じゃないんだよな♥

小学校5年生のころから「ちびっこ歌謡オーディション」などに参加していて、芸能生活7年という渋谷夢乃ちゃん。

——デビューのきっかけは？

「お母さんに勧められて」

——じゃあ夢乃ちゃん自身が芸能界にあこがれていたわけでもないんだ。

「最初のうちはそうですね。でも、あるとき歌のオーディションに行って、何と、落ちちゃったんですよ（笑）」

——それであきらめたんじゃないよな…。

「逆に、何で私が落ちて、小学2年生とか3年生とか私より年下の子が受かるの？って思ってた。すごくやさしかった。子どもなりに私は歌がうまいって思ってたから、くやしくて、やったでー、絶対歌手になってやるって思いました。だから、そのときからですね。自分からやる気になったのは」

——負けず嫌いなんだねー。でもいいじゃない、やっと念願の歌手デビューできたわけだし。

「そうですね」

——さっそくPCエンジンのゲームに挑戦してもらうんだけど、ゲームのほうはどうか。

「私、あまりゲームは得意じゃないんですよ。そんなにゲームしたことがないし」

——今回のゲームは「PC電人」っていうシューティングゲームで、レベルを変えられるから平気だと思うよ。じゃあ、いちばんやさしい「あまくちモード」にチャレンジしてみようか。

「わー、ハデハデですね、これ。ただ撃ってるだけでいいんですか」

——今、肉が出たでしょ。それを取ってみて。

「あっ、ちっちゃくなっちゃった」

——それだと電人が小さくなって、

### 今月のPRINCESS



#### ●プロフィール●

本名／渋谷夢乃。1975年6月9日生まれ。出身地／東京都。血液型／A型。趣味／音楽を聞くこと。特技／ジャズダンス。映画「ぼくらの七日間戦争2」の中山ひとみ役ほかドラマでも活躍。1992年10月14日「バレリーナになれない」（東芝EMI）で歌手デビュー。

### 今月のCafé

●PC電人シリーズ PC電人●ハードソン／11月20日発売／6500円。今までのシューティングゲームをけちらしてしまい

そんなハデなパワーアップが期待できる「PC電人」。その秘密は、仲間たちとの合体攻撃。そのほか、ミートカプセルでのパワーアップ、ため撃ちなど、過激な攻撃が盛りだくさん。



たま弾をよけやすくなるんだ。ほかにもいろいろなパワーアップアイテムがあるんだ。今度はそのニコちゃんマークを集めていこうか。

「ニコちゃんマーク、ニコちゃんマーク。あー、取る前にやられちゃった」

——そのニコちゃんマークを集めるとサングラスをかけたニコちゃんマークが出てくるんだ。

「あー、出た、出た。サングラス、サングラスと。やだ、ロケットが追いかけてくる」

——それはサングラスのニコちゃんマークを取ったから出てきた仲間なんだ。ほー、いっしょに敵をやっつけてくれるでしょ。もうひとつサングラスニコちゃんを取ると合体できるんだ。



S H I B U Y A  
C O T O N O



# ミュージカルで主役を演じたい♡

中ボスを倒して、いよいよボスとの対決。  
「倒れろー。えーい。あー、やられた。もちろんもう1回チャレンジャー。たのむ、倒れてくれー」

——そのようにして撃ちまくればだいじょうぶだよ。がんばって。

「やったー。1面クリアー。ピース、ピース」

——おもしろかった？

「こういうゲームなら、好きなんです。おもしろいです。文字が出たりしてめんどくさいのはにがてから」

——これから夢乃ちゃんは歌手としてもやっていくわけだけど、ライブとかは？

「絶対やりたいですね。あと、自分が主役のミュージカル。役は年そうおうのものであれば何でもいいんですけど」

——夢乃ちゃんが目標としている人は？

「今井美樹さん。すてきです。歌もお芝居もうまくこなしているし」

——デビュー曲のレコーディングはどうだった？

「すごく緊迫して、プロデューサーの方たちとけんかしながらやってました。ここはこう歌えっていわれれば、私はこう歌いたいって。でも、仲いいんですよ。みなさん。そのおかげで最後にはお互いに納得のいく曲になりました。ぜひ、みなさんに聞いてほしいです」

——最後に読者にメッセージを。

「みなさんはゲームがとっても好きだけど、私は仕事がとても好きです。私もがんばりますが、みなさんも何にでも挑戦してがんばってください。歌は初めてだから聞きづらくかもしれないけど、山口百恵さんのように新曲を出すたびにうまくなればいいなと思ってます。みなさん応援してくださいね」

SHIBUYA

COTONO



## 夢乃ちゃん情報

今年の4月から6月の間に放映された、TBS系ドラマ「愛はどうだ」に、渋谷夢乃ちゃんが3女・さなえ役で出演していたのはファンのきみなら知っているよね。このビデオが11月21日に発売されるよ。見のがしてしまった人はビデオでチェックしておこう。

このドラマに続いて、来年の1月からスタートするドラマに出演することが決定。今度はどんな演技を見せてくれるのかな。「バレリーナになれない」で歌手デビューもした夢乃ちゃん、ますます活躍してくれそうだね。

♡渋谷夢乃ちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒170 東京都港区南青山 2-29-9 南青山リハイムビル 903フットワーク プロダクション(株) 渋谷夢乃・月刊P Oエンジン係まで よろしく。

COTONO

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃

渋谷夢乃



# 遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

AMUSEMENT  
ARCADE GAME  
WORLD GAME

さて今月のアミューズメントスペシャルは、遊楽初登場のテラモトが担当だ(ヤダけど)。至らないところもあるけど、多少のことは目をつぶってやって、そのままアイツの記事、読み飛ばしちゃえ！(笑)。(江口団長)

## AMUSEMENT SPECIAL

### 東京ディズニーランド

#### 大迫力!スプラッシュマウンテンは凄いぞ

上に書いてある団長のタワゴトは気にしないでね。最近あんまり寝てないみたいだから、ちょっと錯乱(笑)しちゃってんだ。年寄り悲しいね(冗談っス団長)。では、さっそく秋の行楽ガイドってことで最新アミューズメントの紹介をしていくぞ。最初に紹介するのは夢と魔法の世界、東京ディズニーランドに10月1日から登場した大型アトラクション“スプラッシュ・マウンテン”。スプラッシュ・マウンテンは同時にオープンしたテーマパーク「クリッター・カントリー(小動物の郷)」の中にあるジェットコースタータイプのアトラクションだ。ジェットコースタータイプと言っても、そんなに怖いものじゃないよ。ディズニー映画「南部の唄」に登場した陽気なキャラクターたちの世界をのんびり旅して行くって感じのアトラクションなのだ。とは言え高さ16メートル、傾斜45度の滝を水しぶきをあげながらすべり落ちていくクライマックスは圧巻！今までにない興奮がキミを直撃するぞ。まさに楽しみの宝庫、東京ディズニーランド。まだ行ったことのない人は、ぜひ一度行ってみることをオススメするぞ。

問い合わせ—— ☎0473-54-0001



▲スプラッシュ・マウンテンの全景。  
丸太ボートは8人乗り。だいたい10分間くらいでコースを回る。



©The Walt Disney Company

### 遊楽画廊 EXTRA

のと同じコメントを同じ人に書いたりする場合もあるけれど、気にしないでね(笑)。一応注意はしてるんだけど、こないだバックナンバー見てたら、見つけちゃったのだ。というわけで、荏稀さん、ごめんねー(笑)。

132



御結婚おめでとう。夫婦合作です(鳥取県・長尾川線)



「TE」書いてあったほうガウレシイな(神奈川県・露田直見)



確かにちやうどHかなやってもいいな(岡山県・TMF01)



▲こちらは久々だったよね。(愛媛県・森まりも)



# 後樂園ゆうえんち

## 地下都市国家で遊ぼうぜ!!

後樂園に登場した室内遊園地「ジオポリス」。3つのアトラクションが楽しめる、新感覚のスペースだ。ユーモラスなゾンビたちの世界をライドに乗って冒険する「ゾンビパラダイス」。地下空間を疾走する、恐怖の室内ジェットコースター「ジオパニック」(写真上)。そして驚異のCGと、シンクロして動くモーションシートが大迫力の海底冒険シミュレーター「ハイパーリュージョン」(写真下)。どれも楽しさ満点。絶好のデートスポット誕生かな? 問い合わせ☎03-3811-2111



# ドクター・ジーカンズ

## 大人のためのサイバースペース

残念ながら18歳未満の入場はできない大人のためのプレイエリア「ドクター・ジーカンズ」。中にはいればそこは異次元。なんとも変わった世界がキミを待ち受けるぞ。オススメはジーカンズ2階のレーザーシューティングゾーン。レーザーガン片手に、エイリアンたちと、激しい銃撃戦を演じるのだ。また、話題のバーチャルマシン「バトルテック」があるのも嬉しい。ちょっと気取って遊んでみたいね。問い合わせ☎03-3476-7811



◀◀レーザーガンにジャケットと、本格的な装備がその気にさせる。キミは囚われの姫を救いだせるかな?



# チルコ・ポルト

## 神戸に新名所誕生!!

チルコポルトとは、イタリア語で「港のサーカス」。あのコナミが提供するエンターテインメントスクエアだ。最新アーケードゲームがそろったカーニバルゲームフロア、コイン片手にゆっくりと遊べるカジノゲームフロア、そしてカードゲームを楽しめるディーラーカジノと、3つのフロアはまさにサーカス。問い合わせ☎078-360-0744



▲▲落ち着いた内装の店内は、様々な楽しさにあふれている。フィードやドリンクも楽しみたいね。

# 多摩テック

## お楽しみ満載!ここはゴーカート天国

最新というわけじゃないんだけど、子供から大人まで楽しめるのがココ、多摩テック。ホンダが経営母体なだけあって、乗り物はゴーカートがメイン。なんと23機種500台というラインナップ。しかもその大半は子供も運転可能だから嬉しい。将来のセナやマンセルを目指すキミ、ここで練習だ。問い合わせ☎0425-91-0820



▲▲空中船団ガリオンと4輪バギー。乗り物以外にも、冬はスケート、夏はキャンプと季節ごとの楽しみも充実。



▲なんと3速ギア付きのマシン、ザ・カートG400。思わず熱中間違いない。



▲やつぱりタマシユも出るだろうな。(神奈川県・姫臨龍)



▲天外サウフル発足記念作品。(石川県・まん/東京都・羽原a)



▲今日にもちようこの記事が出るはず。(東京都・あきも)



▲リティアはすでにわかつたよ。(御万へ桜丸)



▲ウィスの海外版、モウシキヲ作目だ。(神奈川県・桜その江)



▲これ新作でないかなあ。(千葉県・笹木麻由)



# ARCADE GAME

## 龍虎の拳 SNK (NEO・GEO)

### 100メガ以上の大容量を活かした究極の格闘ゲーム登場!!

さて、ひさびさ登場のアーケードゲームだけど、今月紹介するこの『龍虎の拳』は低迷してる格闘ゲームに喝を入れるような、すさまじいゲームなのだ。まずこの102メガという大容量。いろいろな部分で今までの格闘ゲームを凌駕しているのだ!

## ストーリー・VSモードのどちらかを選んでプレイ!

今回の『龍虎の拳』の容量はこれまでのネオ・ジオのソフトのおよそ2倍。これだけでも『龍虎の拳』のすごさが分かるだろう。もちろんゲーム内容の方も容量に負けずにしっかりバランスが取れていて良い。見た目にもハデだしね。とにかくこのゲームは見つけ次第プレイすべし。



## STORY

アメリカのとある田舎町。さして人々をひき付けるものもない、ちっぽけな町であったが、最近若者が異常にこの地を訪れるようになった。若者をひき付けるもの、それはいつからかこの町で毎夜行われている、ストリートファイトである。各地からつわものどもがこの地に続々とやって来ては、血で血を洗う戦いを繰り広げていた。

そんな若者の中に極限流空手伝承者リョウ・サカザキの姿があった。彼は妹ユリと二人暮らしで、生活費を稼ぐため、そして彼女をハイスクールに通わせるため、ストリートファイトに興じる毎日を送っていた。ある夜、いつものように戦うリョウの元に一人の男が現れた。男の名はロバート・ガルシア。幼い頃リョウと共にリョウの父親から修業を受けた男である。ロバートはリョウにユリがサウス・タウンに連れ去られたことを話した。早速リョウはロバートの案内で、さらわれたユリを助け出すためサウス・タウンへと向かった……(一部省略)



### ボーナス面もある!

ボーナスステージは3面ごとに1回の計3回ある。種類は“ビール瓶切り・氷柱割り・超必殺技伝授”の3つ。この中から1つを選んでそれぞれの効果を得る。ボーナスステージは3回しかない。また、超必殺技は成功すると、次から選べなくなるぞ。



### もちろん2P同時プレイ可能

格闘ゲームになくはないのが2P対戦モード。これはストーリー・モードで選ぶ2人以外に、敵として出てくる6人のキャラクターを選択することができる。ルールはストーリー・モードと同じ。1人でプレイしてる最中に乱入できるぞ!



### 8人の中から1人ずつ選ぼう

ストーリー・モードではリョウとロバートしか選べないが、2P対戦モードでは8人の中から一人を選んで勝負する。どのキャラクターも独自のスタイルを確立していて、そのスタイルに応じた必殺技を持っている。どの必殺技も威力が大きく、一撃で立場が逆転することさえあるのだ。



▲この中で使いやすいのは、やはり“キング”だろう?



「つづつ、絶対似てるよねえ。」  
(愛知果、あに丸)



「へべのイラストついでのはかなり珍しいぞ。(高知果、甘さひかえめ)」



「ユナはきつとすく売られるだろうな。(高知果、あおひさく)」



「結果はさつたつたのか?」  
(大原、ゆみこ)



「団長もビデオカメラのゲームなら、からよく聴くぞ。(東京都、森下マキ)」



「神殿の前のアトルかな?」  
(高知果、強化操人?)



# 『サウス・タウン』に集まった8人の強者たちっ!!

## ▶ リョウ・サカザキ



▲連続技の『暫烈拳』。この技を中心に攻めて行く。

このゲームの主人公。父親から受け継いだ極限流空手を駆使してストリートファイトに明け暮れる毎日を送る。ロバート・ガルシアとは親友の仲。離れ技や連続技などを使いこなすオールラウンドなキャラクター。けっこう使いやすい。



## ▶ ロバート・ガルシア



▲これも必殺技の一つ。必殺技はバシバシ使いすぎると後でツライ。

リョウと同じ極限流空手を使う。技自体はほとんどリョウといっしょでキャラクターの基本性能は同じ。必殺技以外にも投げ技やダッシュもできる。これらの技を使いこなせないとクリアは不可能だ。投げ技はけっこう強力。



## ▶ 藤堂竜白 どうとうりゅうはく



▲必殺技の『重ね当て』。技を出すときのスキがあまりない。

古来より伝わる日本古武術の伝承者。必殺技を一つしか使えない点では他のキャラに比べて少々不利になる？相手のゲージを減らしつつ反撃の機会をうかがおう。ストーリー・モードでは1人目に対戦する敵。



## ▶ ジャック・ターナー



▲必殺技の『超ドロップキック』。スキさえなければなあ。

サウス・タウンの不良グループのボス。彼の技はどれも力まかせでスキが大きい。が、その反面威力が高く必殺技はどれも強力。必殺技をうまく使いこなせばかなり強いキャラクターだ。ストーリー・モードの Coyt はいやなくらい強い。



## ▶ リー・パイロン



▲必殺技の『鉄の爪』。この技は連続で当たると相手の体力がかなり減る。

師匠と台湾から移民してきた奇怪な老人。普段はサウス・タウンで漢方医を営む傍ら、師匠直伝の中国拳法の鍛錬に日々を費やしている。離れ技はないが、そのスピードを活かした攻撃は、相手を地に伏せさせるには十分な力を秘めている。



## ▶ キング



▲必殺技の『ベノム・ストライク』。モーションが少なく連続で当てられる。

いつ、どこで生まれたのか、彼についてのデータは一切存在しない。彼は、サウス・タウンにある「L' AMOR」というレストランでバンサー（用心棒）をしている。バランスが取れていて使いやすいキャラクターだ。



## ▶ ミッキー・ロジャース



▲必殺技の『バーニング・アッパー』。威力は大きいけど少スキがある。

見よう見まねで身につけた自己流のボクシングで、ストリートファイトに明け暮れる毎日を送る。必殺技は全て弾線で通常の攻撃もボクサーであるため、あまりスキがない。通常攻撃のアッパーは必殺技レベルの威力がある。



## ▶ ジョン・クローリー



▲弾線の必殺技の『メガスマッシュ』。このほかにも連続技を使いこなす。

海軍大佐である彼は、現役時代に「蒼い疾風」の異名を持つ歴戦の勇者。また武術にも興味を持ち、「殺人マシーン」といわれていた。中でもマッシュアーツをこよなく愛し、これを訓練生に教えている。



▲やつぱりコスプレの4はあつたねえ。飯卓県・水瀬りゅうな



# WORLD GAME

## THEATRE of War

IBM-PC/Three-Sixty Pacific

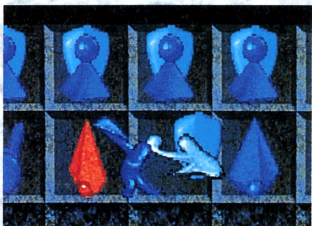
### キレイなリアルタイムシミュレーション



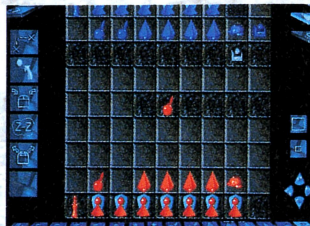
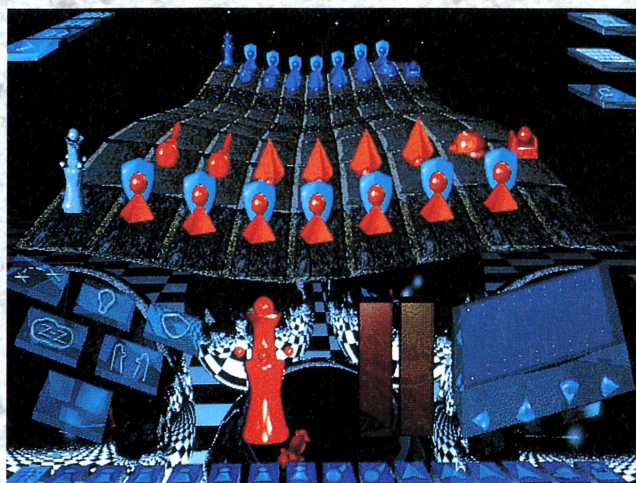
このゲーム、画面を見てもらうとわかるんだけど、ツルツルとした質感が非常に良く表現されているでしょ。これは、最近増えてきた、SuperVGAという、AT互換機の高解像度のモードに対応しているから。こういうのってキレイでいいよね。

ゲームの内容は、チェスのようなボードゲームで、敵の王様や将軍などやっつけば勝ち。ただし、チェスとは違って、ゲームはリアルタイムに進行する。つまり、もたもた考えていると、どんどん相手が攻めて来ちゃうのだ。

また、攻撃したりするときは、それぞれのコマがアニメーションする。これが、T2のようなキッドアニメっぽくてなかなかいいぞ。



▲キャラが、液体金属のように、うによよと変化して戦う。



▲版面はデコボコタイプと上から見たとこの、好きな方に変えられるのだ。



▲中世的なコマから未来型のコマまで、コマの種類もいろいろあるぞ。

## Gobliins

AMIGA, IBM-PC/SIERRA On-Line

### ゴブリン3人組のパズルアドベンチャー



アクションかな？ それともアドベンチャー？ と思わせるような画面。でも、これが実はパズルゲームなのだ。

呪いをかけられた王様を助けるため、ゴブリンの3人組を操作して謎を解きながら進んで行くんだけど、この3人、1人は殴ったり登ったりのパワータイプ、もう1人はアイテムを拾ったり使ったりのテクニシャンタイプ、そしてもう1人が魔法を使うマジシャンタイプなのだ。この3人をうまく組み合わせ、アイテムなどを使って、その画面での謎が解けると、自動的に次の画面に進んでいく。

このゲーム、ファンタジー世界の謎解きなので、常識で考えてもダメ。とにかく、思い付くかぎりいろんなことを試さないとなかなか先に進めないのだ。

また、間違ったことをすると、たいていの場合体力が減り、体力0でゲームオーバー。久しぶりに、頭を使ったゲームだったぞ。



▲スタート地点。この家には魔法使いが住んでいるみたいなんだけど……。



▲橋が壊れているけど、向こうに行きたい。リンゴがあやしいぞ。



▲魔法使いにダイヤを渡したいけど、小さいゴブリンじゃ届かないっ！



©1992Three-Sixty PacificInc.All Rights Reserved.

©1992Sierra On-LineInc.All Rights Reserved.

▲大きい書店じゃないとないかもね。  
(北海道・とんぼちゃんへ♡ペリリッ)





ハロムとポロムの合作。東京都 栃木県・ファンタジー一家



卒業のツリを取ってね。(広島県・如月)



▲最初にコミケ行ったのは第8回。最近行ってない。(東京都・いずみ)



▲その和菓子とおいしそうだな。(埼玉県・神崎真)



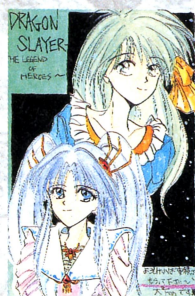
▲自分のペースでのんびり投稿してね。(兵庫県・星はる)



▲小説の方はまだ読んでないんだ。(埼玉県・フニル)



▲今度の外伝はカピガが主人公だね。(愛媛県・迦羅)



▲子供の頃は仙台の公園へ行った。(宮城県・史積様もらって稀翠)



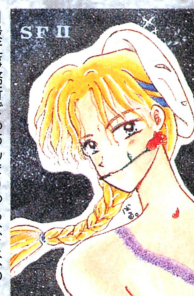
▲団長も困わった(笑) だったんだ。(東京都・くれいお)



▲掲載後もある程度は取ってある。(広島県・橋本) 0.8 胡蝶めうが様



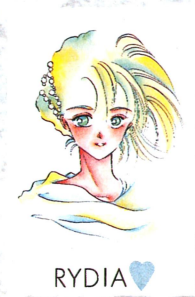
▲最近事務所でもあんまりなくなつたなあ。(愛媛県・中村めう)



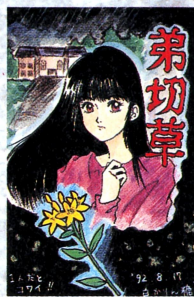
▲1ヶ月はお姉さんだったのや。(埼玉県・なまのきくか)



▲ラフスケがオモいね。(宮城県・マジック・オクスタン)



▲このままカードならもうなりタイアだね。(最前県・さくらみき)



▲部屋暗くして一人で遊ぶのが通。(山形県・白かりん糖)



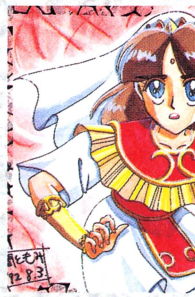
▲小学館もなんぞ知ってる。(愛媛県・ホットケン) ほたてアブー



▲もつ再販しないんだろか、コレ。(東京都・林陽子)



▲宣伝、あんまり効果なかったのね。(長崎県・ていつ) 20歳 勇者口(7)



▲団長は途中で寝だりしてたんで早く時間がかかった。(山梨県・間ともひ)



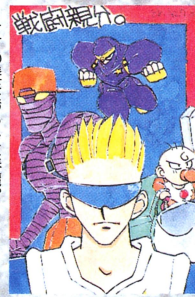
▲秋のリリパ。ちょうど今日の曇り空に合ったね。(東京都・永野むは)



▲DOV、思ってたのバックにならなかつたね。(大阪府・きらり)



▲片方の髪を束にした春麗。(福岡県・DIOエスガル)



▲愛知県・星良川さん御結婚おめでとございませ。(千葉県)



▲ストは、スーパーで対戦だね(笑)。(愛知県・桃色騎士)



▲うん、ノリは最高だったぞ(笑)。(岐阜県・李色)



▲図書館にたりにカワキを描いたの？(鳥取県・加加羅)



▲おかつた、本、見てね。(京都府・北山瑞穂)



▲夜中(？)そり遊ぶとか(笑)。(沖縄県・東・迦羅のシロ)



▲封筒は何枚同封してもいいよ。(福岡県・映の死門)



▲最近はおんのイラストも減ってきたかな？(新潟県・海永愛里)



▲うんうん、その気持ちはよくわかるぞ。(兵庫県・光園)



▲最終ボスは、団長も苦労した。(静岡県・やぶのあつた)



▲これ、シナリオ全部解いてないなあ。千葉県・竜田



▲世光は印刷で出ないだけ使っても平気。(愛媛県・モリホツツ)



▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



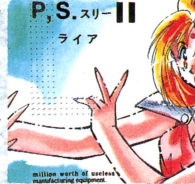
▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



▲ゲーム名は裏にでも書かれてはいないよ。東京都・鈴枝



〈あて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン遊楽画廊⑩係

「うん、なかなかいい感じなんじゃないかな?」(香川県・夏本淳)



「長は、何でも書いてもかまわないよ。」(山口県・島本龍司)



「トキユラはPCエンジンにしないかな?」(愛知県・尾関麻呂)



「少女マンガのデジコミ化っていいと思うけどな。」(福岡県・安積達生)



「ロサガももうじき出てくるね。」(大阪府・はるまほ)



「誰か、絵柄が変わったね。」(宮城県・出花いさほ)



「エレナのアップ。IVに出るのかな?」(神奈川県・河田伸彰)



「団長は就職活動してたごないんだ。」(大阪府・紅龍龍)



「バックナンバーは扱ってないな。」(福岡県・ひらき 帆)



「麦茶ひつくりかえしちゃったの?」(愛知県・ふかみなほ)



「ふ、ファルコムス(笑)。いいなあ。」(神奈川県・とむ)



「プリンセス・メーカーも移植されないかな?」(愛媛県・猛猛くん)



「今度のシミュレーションのマップロスもおもしろそう。」(山形県・魚)



「次のヴァリウスはまだかな。」(千葉県・繪武京子)



「小説のプライはもう読んだかな?」(静岡県・なな)



「Vも楽しみだな。早く出ないかな。」(大阪府・内藤いづみ)



「UBS連絡も位ですこいんじゃない?」(新潟県・相羽翔子)



「やしゃ娘は、外伝でも大活躍するぞ。」(和歌山県・星崎清香)



「EIIIつづきの導師が人気。(埼玉県・やつたあ EIV) 悠)」



「こないだバチコの景品でストIIが置いてあった。(北海道・佐藤ナナキ)」



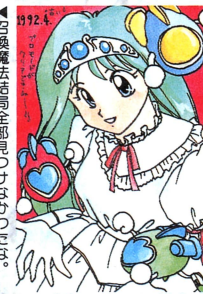
「PCエンジン版の単行本もあるよ。」(兵庫県・朝倉いほ)



「この状態「J」って呼んでるぞ。」(大阪府・たがひろる)



「このゲームやバチンコやたくなる(笑)。(静岡県・矢野いずみ)」



「召喚魔法師団長もつけなかったな。」(岡山県・生子EIV愛になった)



「カマトンのストIIだ。(茨城県・村雨 男はRYUだつた!!) 刃)」



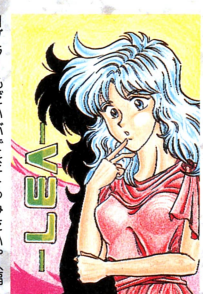
「目の絵の具って甘いんだね。体に悪い。」(島根県・ひこねハツツ)



「フサンバーのIVつてのかな?」(埼玉県・因幡武海)



「こういう表情のリアつて珍しいな。」(兵庫県・まつり)



「マリエはいびでてるみたい。」(福岡県・大田のAKAさんへ・遊撃)



「早くレイン(機)に人形入らないかな。」(静岡県・かにせんべい)



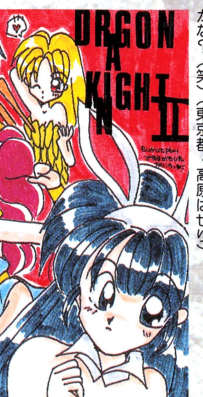
「お買い上げありがとうございます。」(笑) (福岡県・皆様へ捧ぐ・碧貴純)



「紙探すのも大変だね。」(東京都・キウイぶらんをよろしくの水懸子)



「アベニーはこの路線で突っ走るのかな?」(東京都・高原せり)



「サルモンの神腹では、そんなに迷わなかったよ。」(静岡県・夢目のく)





超、激烈ウルトラスーパーハードヘビー技!?

# 激闘技 SPECIAL

ひさしぶりの大技てんこ盛り。ヘビー級、ミドル級の連続だぞ! こんなことはめったにないから、うれしい悲

■ヘビー級——超大技 ■ライト級——小技  
■ミドル級——大技 ■フライ級——おまけ技

鳴をあげてます。キャー!!  
でも、こうなるとこわいのは来月だ。ひとつも技が来なかったりして…ヒャハハハ!

らんま1/2～打倒、元祖無差別格闘流!～



## 元祖無差別パスワード集!

月P激烈取材班

らんま1/2に、イロ～イロなことができるパスワードが、たくさん見つかった。これを見逃す手はないぞ! ここで1つ注意。右のデバッグモードのパスワードは選んだシーンが終わった時点で、デバッグ面にもどるんだ。また、右のデバッグのパスワードの他にパスワードの絵の右下にそれぞれ付いている文字が〈B・B・B〉の絵を入力すると、選んだシーンが終わっても、話が続くデバッグモードに入れるぞ!!



それぞれパスワード入力後に方向キーの下・セレクトを押しながら1ボタンを押す



好きなシーンから遊べ。  
デモだけ見る



## 打倒!!元祖無差別パスワード!?

それぞれ下の各パスワードを入力後①ボタンを押す

| ばばめき | 福嶋の窓 | 猫飯店 | 勉強しろ | お好み焼き | 使用上の注意 |
|------|------|-----|------|-------|--------|
|      |      |     |      |       |        |
|      |      |     |      |       |        |





コスミックファンタジー3～冒険少年レイ～

# 超ド級!!バツヒーン!!のかくし画面だっ!!!

群馬県/ファミリア

おまたせ～のウヒョ～のバツヒーン（超意味不明）な隠し画面を紹介する。登録画面で写真端の「誰々だいすき」という文字を入力しろ。これ以上、言葉は必要ないだろう!!



サヤだいすき

マイだいすき



バツ★ヒーン!



リムだいすき



ベイベージョー

## 無敵&自爆コマンド!

神奈川県/小松吉昭



このパスワードを入力。

パスワードで "SUPER BAB" と入れて①を押し、タイトルの "PLAY" でゲームをスタートさせる



WRONGは無視しろ。

ゲーム中にセレクトを押すと無敵、①・セレクトで元に戻り、①・セレクトで残り人数が減っていく



体を白線が曲めば成功。

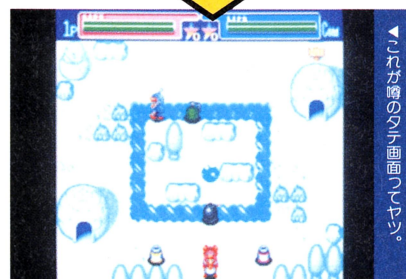


TRAVELエプル

## タテ画面だ!!

山梨県/小杉康弘

ゲーム中にポーズをかけて方向キーの上を押す (同じ操作で下を押すと元に戻る)



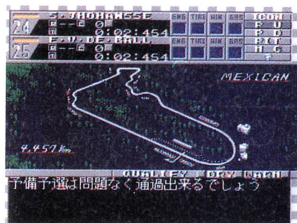
これが噂のタテ画面つてヤツ。



プロジェクトF

## あっという間に走行終了

青森県/小出靖



このゲームって、見る時間が結構長くて大変だね。そこでこの技が登場するわけ。左下のコマンドを入れれば、あっ、という間に走行が終了するんだ。ただし、レース結果はランダムだからね。そこんとこヨロシクたのみます!!

上のレース画面中にセレクトを押しながら方向キーの上・上・下・下・左・右・左・右の順にボタンを押す



あっという間に終了した。



スライムワールド

## 無敵&自爆その2

熊本県/山下新一

ハードなアクションゲームに無敵技と自爆技があった。右下のコマンドを入れて、ピローンと音がすれば大成功。なにをしてもヘッチャラ～だ。その下が自爆のコマンドだ。間違えて入れたらイヤ～だぞ!



ヘビーな展開の時。

ゲーム中に①・①・セレクトを押しながら方向キーの下を押す (同じ操作で、最後に上を押すと自爆)



まっく、こんなもんだ。





BURAI〜八玉の勇士伝説〜

# 発覚!!ビジュアルデバッグモード!!!

月P特別取材班



12月に続編の発売が決定している、あの名作RPG“BURAI”にビジュアルデバッグのコマンドが発見されたのだ!! 続編をプレイする前に名シーンを見ておこうぜ。そうすれば面白さが100万倍には増加するぞ(かなり大げさ)!! と、とにかく見てほしい。絶対、見てくれ〜!!



上の画面で方向キーの上・下・左・右・I・II・左・右・上・下・I・IIの順にボタンを押す



## F1サーカススペシャル



# いきなり3チームからお誘いよ〜ん!!

北海道/田所正司

F1サーカススペシャルに、いきなり3チームから誘いが来ちゃう技を教えよう。ただし、この3チームはランダムで決まる

みたいだから、好きなチームが出るまで何回もやればいいかも。俺だったら、やっぱり女性からの誘いがいいな。基本だね。



左の画面でNEW ENTRYを選んで方向キーの右・ランを押しながらIを押す



## らんま1/2〜打倒、元祖無差別格闘流!〜



# VS COM対戦全パスワード集!!

月P特別取材班

面白パスワードに続き、対COMの全パスワードを紹介する。下の各パスワードを間違いなく入れれば、各キャラといきなり対戦だ。下の表、右の方に

なればなるほど強敵だぞ。心してかかれ!!

|  |                                         |  |                                          |  |                                          |  |                                                 |
|--|-----------------------------------------|--|------------------------------------------|--|------------------------------------------|--|-------------------------------------------------|
|  | <p>パート1<br/>八宝斎<br/>VS<br/>らんま (男女)</p> |  | <p>パート4<br/>良牙<br/>VS<br/>らんま (男女)</p>   |  | <p>パート5-2B<br/>九能<br/>VS<br/>らんま (女)</p> |  | <p>パート8-1<br/>良牙<br/>VS<br/>らんま (男女)</p>        |
|  | <p>パート2<br/>小太刀<br/>VS<br/>らんま (男女)</p> |  | <p>パート5-1<br/>校長<br/>VS<br/>らんま (男女)</p> |  | <p>パート6<br/>ムース<br/>VS<br/>らんま (男女)</p>  |  | <p>パート8-2<br/>校長・九能・ムース<br/>VS<br/>らんま (男女)</p> |
|  | <p>パート3<br/>右京<br/>VS<br/>らんま (男女)</p>  |  | <p>パート5-2A<br/>九能<br/>VS<br/>らんま (男)</p> |  | <p>パート7<br/>八宝斎<br/>VS<br/>らんま (男女)</p>  |  | <p>パート8-3A<br/>八宝斎<br/>VS<br/>らんま (男)</p>       |
|  |                                         |  |                                          |  |                                          |  | <p>パート8-3B<br/>八宝斎<br/>VS<br/>らんま (女)</p>       |





らんま1/2～打倒、元祖無差別格闘流！～

## 同キャラ対戦だっ!!

広島県／へゆけまつごろう



2P側選択時に、セレクトを押しながら選ぼう。

これでもか～って感じのらんま1/2の技、同キャラ対戦を紹介するぞ。これでらんま対らんま、なんて楽しみ方をできるようになる。キャラ選択でけんかになることもなくなるぜ。



ねっ、同キャラで対戦できちゃうことになるんだ。



「いっ、負けた時の言い訳がしつらいぞ。」



## SNATCHER

### 秘人名検索

東京都／本間健児



▲ガタイに入る。

ジャンカー本部にある、コンピュータ室のガウディで、下の名前を入力してみようぜ。フフフ。

はやさか たえこ  
いけだ たかはる  
たむら しげゆき



▲人物ファイルを選ぶ。



▲まずは、はやさかさん。



## エグザイルII～邪念の事象～

### お・ま・け～!!

宮城県／針生寿光



▲最後の画面でボタンを押す。

② ゲームクリア おめでとう  
声優さんたちのお・ま・けをどうぞ



▲おまけの間に10方向キー。

③ ゲームクリア おめでとう  
声優さんたちのお・ま・けをどうぞ

▲ふきだしを胸まで動かす。



▲そして10を解すこの画面。



## 激写ボーイ

### ありがたや～面セレ技!!

石川県／竹田一



▲この校長の画面でコマンドを入力するんだ。

左の画面でセレクトを押しながらランボタンを押す



▲ほら、このとおり。でもいきなりだとミスイカも



▲画面の数字を変えてやりた画面をセレクトする。



## エグザイルII～邪念の事象～

### ビジュアルデバッグモード!!

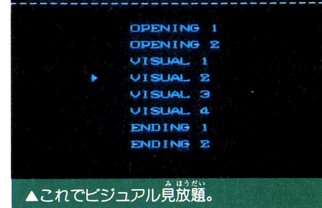
大阪府／岡村真一



▲お馴染みタイトル画面で。

左のタイトル画面でカーソルをCONTINUEに合わせて、方向キーの上を押しながらランボタンを押す

お楽しみ！ のビジュアルデバッグモードが、このソフトにも発見されたぞ。タイトルでコマンド入力すれば、見たいビジュアルシーンがボン！ で見られちゃう、という優れものだ。見てね。



▲これでビジュアル見放題。



## ドッジ弾平

### 強力2大パスワード

青森県／三上嘉則



▲写真、右はし真中がその位置。



▲いきなり、最終戦へ進めるんだ。



# ウィザードリィV ハート オブ ザ メールストローム



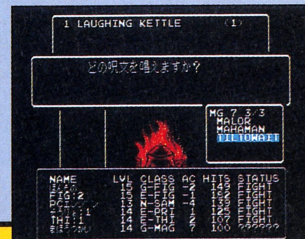
## ウィズブリーク必見!!キャラ増殖&経験値かせぎ!!!

ソフトの中に、**かみ**が存在するといわれるウィザードリィ。その第5作目である**ハート オブ ザ メールストローム**のちょっとしたお得意技を紹介するぞ。1つ目は、**PC版**ウィズでもおなじみの、固定キャラで経験値を稼いでやつ。そして**PC版**ならでは、パスワードを使ってキャラを増やしてしまうという技だ。ただし、キャラ増殖の方は、アイテムまで持っていくことはできないぞ。ちょっと残念だね。この2つをうまく使えば、冒険もかなりラクになるはずだ。ゲーム性を損なうってこともないしね。有効に使うべし。

### 経験値かせぎまくりの技!!



▲まず、B1階北30、東22に存在する燃えている金の釜から、必要な全ての情報を聞き出すこと。これをしないと、後々苦労するぞ。この時、そこそこのレベルまでいっていいキャラが1人でもいると楽かもしれないぞ。



▲冒険に必要な情報を全て聞き出したら、情け容赦なくブツ倒せ!! モチロン、1人のキャラも死なせてはいけない。これで準備完了だ。あとは今まで金の釜があった場所に行くと、なんとグレートデーモンが出現するぞ。

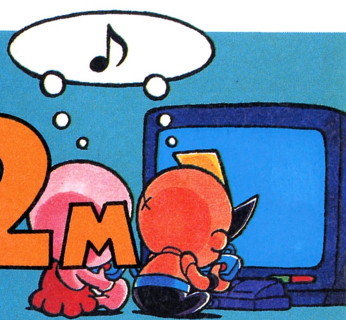






たまやもけい まえ おっしえんじょ  
田宮模型の前ちゃん、物資援助ありがとう！

# 赤色パラダイス2M



BOOM!!  
BOOM!!

## 走れ!EC原人!! RE「地球」

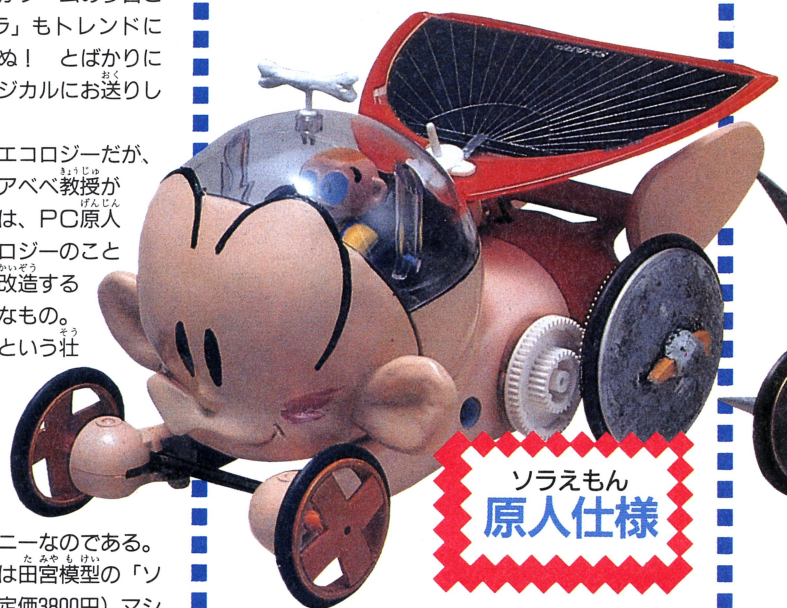


エコロジーがブームの今日この頃。「赤パラ」もトレンドに遅れてはならぬ! とばかりに今月はエコロジカルにお送りしようと思う。

さて、そのエコロジーだが、コブ太画伯とアベハ教授が思いついたのは、PC原人をEC(エコロジーのことだぞ)原人に改造するという超単純なもの。

エコロジーという壮大なテーマをダジャレでやっちゃうところが、さすが大バカ野郎のレッドカンパニーなのである。オリジナルは田宮模型の「ソラえもん」。(定価3800円)マシンは、パテによる改造を中心にして、画伯と教授が自らの手で

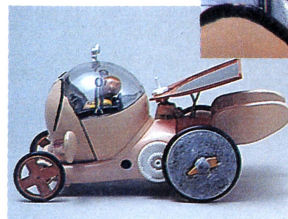
ほぼ1週間かかって完成したものだ。足回りはもちろんバッチリ。この2台のEC原人を使用して、ほとんど曇りの情けない条件下で、レースも行ってみたぞ。



ソラえもん  
原人仕様

足ウイングとノビ太画伯が決め手

コックピット内のコブ太画伯はセットにしているのび太くんを利用。丸顔とメガネが同じだから、とてもクダったと自慢気なコブ太画伯。



足型ウイングも画伯の自慢のひとつ。空力的に何の意味もないところが、シブイらしいのだが……。

ゴール後も別々の方向へ進む2人。やはり仲が悪いのか……。



▲日光が足りない! 2人はレフ板と懐中電灯を使ってソーラーパワーをアップさせるといふセコイ作戦に出た。トトロと走るEC電人。勝敗は……?



応援団



柳田省治氏

RPC応援のお八ガキ 100,000,016通

金丸批判に便乗し  
RPCへの追求激化

プレゼントがなくなったとたんに、すっかり例月通りの応援ハガキ数になってしまった「赤パラ」。内容的には、一向に姿を見せないRPCへの追求のハガキが増えていような気もす

るが、コブ太画伯は相変わらずのんびりムードのまま。来月号では、編集部としてもそろそろ追求せねば……と思っているところでRPCファンは楽しみにしているように。



# 今月の社訓

総帥・広井王子のお言葉

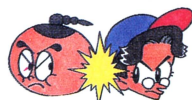
ぜいたくは敵だ、バカは味方だ。

【解説】生活必需品であるゲームをやる場合にも、なるべくムダをしないようにしたいもの。エコロジーに自覚めた画伯と教授の心境である。

## これまでのお話

PC原人の新作ゲームアイデアをめぐって対立したコブ太画伯とアベベ教授は、一方はRPGへ、もう一方はシューティングへと別々の道を歩き始め

た。相手のゲームをけなし、「赤バラ」コーナーで対決を繰り広げるふたり。もはや泥沼化してしまっただこのコーナーはこれから一体どうなるのか？



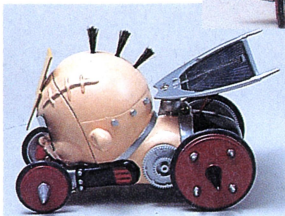
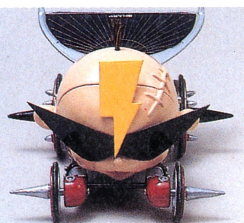
## PCの合言葉は「にやさしい」なのだ!



ソラえもん  
電人改

## ポイントは当然パンクなムード

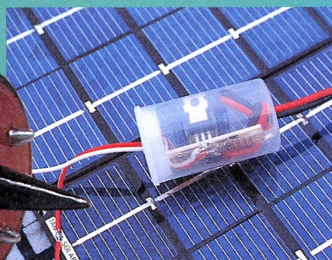
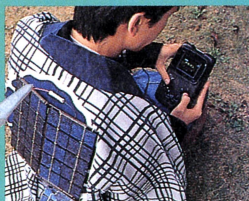
▶電人改の場合は、ドラえもんや正対のパンクなムードがウリ。特に正面からのアングルは、ガンをつけまくりという感じ。威圧しながら走るぜー



▲名作「ベン・ハー」を彷彿とさせる足回りでジャマする事はギサギサに切り裂いてしまう性格の悪さがワンダフルなのだ!

## PCエンジンECも作ってみたぞ!!

ついでに



▲調整ユニットは編集部員の柏原工作員が作成。バッテリーは田宮模型さん提供!

エコロジーについて作ってみたのが、PCエンジン用のソーラーバッテリー。エネルギー源にはラジコン用のソーラーバッテリーを使用。約8ワットの電気を調整器を通して9ボルトの一定電圧にしてやればGTもバッチリ動いてしまうのだ。これを使って、晴れた日は外でゲーム。雨の日は勉強というようにローテーションを組むといい。れたバッテリーがサイバー。



## 電人ついに発売! 11/20はショップへ急げ!

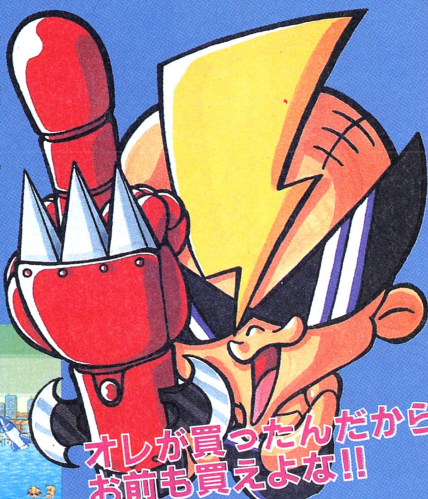
アベベ教授と僕久保助手がガレージの裏に閉じこもって作り上げた「PC電人」が、ついに11月20日(金)、店頭にもその姿を現すことになる。

エコロジーもたしかに大切だが、このソフトがヒットするかどうかは無視できない大問題(ヒットすれば、今後、もっとムチャな続編が登場するに違いない)。

アベベ教授は「100億万本ぐらい売ってみせる」と豪語するが……。

こんな教授がカワイソウだと思いきみは、なるべく買ってあげようね。

000 744 2 70 46 7



オレが買ったんだからお前も買えよな!!

シューティング応援のおハガキ 100,000,021通

## あて先はココ!!

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン「赤バラ・原人対決」係まで

応援のハガキのメ切りはスペース決定の都合上、毎月5日(必着)とする。急いで出そう!

ところで、つい最近、レッドから編集部へ1枚のイラストが届いた。右の女の子がそれなんだけど、どうもゲームで何かやっているらしいのだ……。くわしくは次号の続報を待て!



応援団



岩崎啓真氏



江口師長



# NEW GAME

ガハハハ、<sup>きよ じん</sup>巨人は<sup>しん かん とく</sup>新監督だし、Jリーグも開幕、PCエンジンにも期待の新作が続々

**HOT!**

## 天使の詩Ⅱ 墜天使の選択

RIOT / 価格未定

開発状況



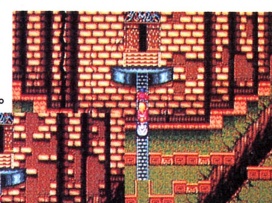
'93年3月発売予定



悪と戦うだけが冒険の目的じゃないぞ!!  
——と、いうことで、胸にキュンとくる恋愛ストーリーが評判だった前作に続いて、Ⅱもやっぱり“愛”がテーマなのだ。主人公は女の子が大好きな軽いノリの青年(21歳)。彼をとりまくのは、個性たっぷりのキャラクターだ。一般的なRPGにくらべて、少し年齢設定が

高めなのは、じっくりと「恋愛体験」を楽しんでもらうためなのだ。プレイヤーの意思によって、イベントの展開が変化するフレキシブルイベント・システムや、天候変化システムなど、今までにない演出がギッシリで、フルパワーアップを果たしたぞ。

▶突然、大地震が起こり、地面が割れて巨大な塔が崩れていく。



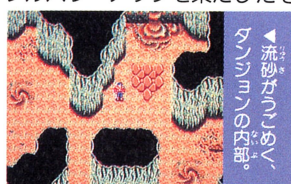
◀重要なイベントは、迫力のある演出で楽しませてくれるぞ。



候も変化するぞ。天



2層スローロールだ。



流砂がこめく、マンテンの内部。

## フルパワーアップの第2弾がいよいよ登場する!

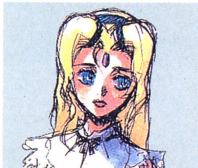
フェイト

元はみなしご。アーウインの町のパン屋夫婦に育てられた。とにかく明るく、軽い性格。

プレイできるキャラは9人!

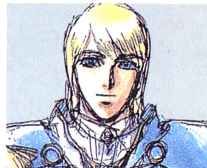
パーティーに加わってくる仲間たちは、全部で9人(パーティーは最高4人)。この個性豊かなキャラクターたちが、出会いと別れのドラマを作り上げていくのだ。

リアーナ



記憶喪失の少女。彼女をめぐって物語は展開していくのだ。

シオン



フェイトの幼なじみ。戦いに使うのは剣のみ。素直な性格。

ジーク



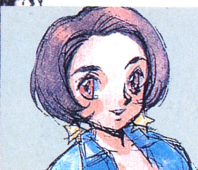
精霊と語りあうことができる美女。口数が非常に少ない。

アレフ



小柄な少年だが、驚くほどの力持ちで、剣の腕に秀でている。

ティアラ



ベンザルス村出身の少女。ケルト人の血が流れている。

ファン



元ダーク神聖騎士団の騎士。しかし、今は旅芸人である。

デューイ



ボートとした容姿だが、強力な攻撃魔法を身につけている。

ランゾー



鍵前開けと短剣さばきが自慢の盗賊。すぐに大口をたたく。



# SPECIAL Part.2

登場するって？ オレさま笑っちゃうぜ。来年の話にや。とっても楽しみだけだな。

**HOT! COTTON** —コットン—  
ハドソン / 6800円

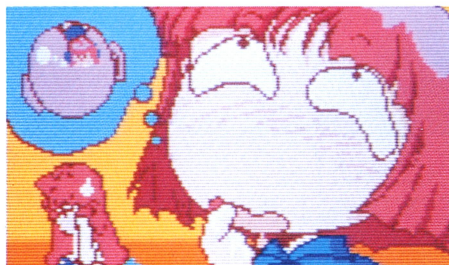
開発状況  '93年2月12日発売予定

ハドソンの来年のラインアップが着々と発表されてきたけど、その中でも期待の作品が、また発表された。その名は『コットン』。オリジナルは1991年のアーケードゲーム。ほうきに乗ったかわいい主人公コットンに人気が集中して話題になった作品だ。

それを景気よく、どーんとSCDで移植しちゃうあたりがハドソンのすごいところ。もちろん、SCDだからしゃべります。あのコットンがしゃべります。コットンの声は『ちびまる子ちゃん』でおなじみのTARAKO。雰囲気が出ていいんじゃないの。



## お待たせ! 今度の主役はコットンです!

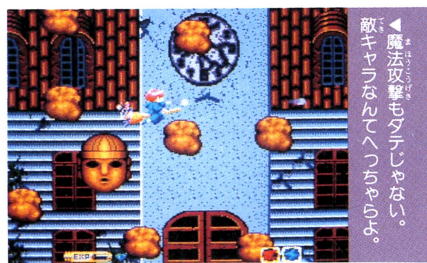


主人公のコットンは、「WILLOW」が大好きな魔法使いの女の子。ある日、愛用のほうきに乗って飛んでいると、傷ついた妖精が飛んで来ました。しかし、コットンときたら「WILLOW」という食べ物で頭がいっぱい。妖精の姿なんか眼にはいらないう様子……。でも、敵を倒すと「WILLOW」が手には

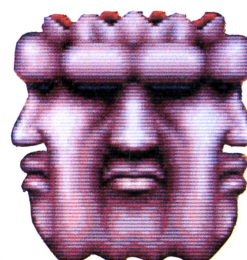
いることを妖精から聞いた瞬間、コットンの態度が急変! それならなんとかいたしましょう。つーことで、妖精と共に悪を倒すことに意見は一致。不思議な冒険へと旅立つのであります。動機はどうあれ、悪を倒すことに熱意を燃やした魔法少女は強いのです。得意の魔法攻撃で、がんばって悪を倒してね。コットン。

## “WILLOW”大好きコットンの不思議な不思議な大冒険!

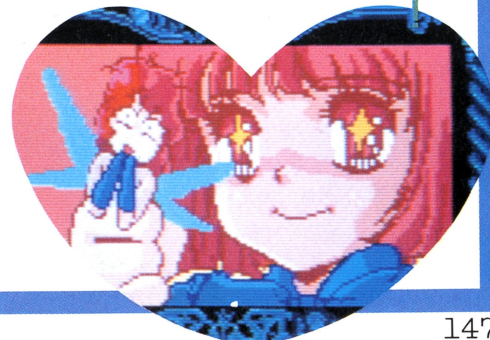
コットンは横スクロールのシューティングゲーム。通常ショットと2種類のため撃ちで魔法攻撃と妖精攻撃を使うことができるんだ。さらに、敵を倒せば倒すほどパワーアップしていった。シューティングファンには待ち遠しいよね。



「もち、巨大ボスもどーんと登場しちゃったりするのは。ふーん、だ、恐くないもんね。」



恐くなんかないよ! れつGO!







# マジクール

NECホームエレクトロニクス 価格未定



開発状況



発売日未定

## 2人同時プレイもできるオリジナル アクションRPG登場!!



PCエンジン+のコーナーで  
もふれたように、NEC HEと  
ヒューマンが共同で創設した新  
ソフトハウス、ヒューネックス。  
最初に開発するのはこのオリジ  
ナルARPGだ!! 二人の主  
人公が活躍するファンタジー物。  
1Pでも2Pでもプレイ可能だ。

## 隠された魔法を探して旅しよう

その昔、女神エアルミルが治める精霊たちの島があった。それは豊かで、美しく、平和な緑の楽園『エメル・エム・エクス』。だが、ひょんなことから、この楽園への扉をくぐったルーンとメルヴィの2人は、伝説とはあまりにかけ離れた島の姿を見た。何がこの島を変えてしまったのか? その謎を求めて2人の冒険が始まった。

というのがゲームの基本ストーリー。この謎解きが最大の目的だ。でも『マジクール』

には、ただシナリオをクリアしてだけでなく以上の楽しみがあるんだ。それが合計64種類も用意された魔法探し。別にすべてを見つけなくてもゲームクリアはできるんだけど、その威力や見つけ方が楽しいのだ。



▲ルーンの使う魔法32種類、メルヴィの精霊魔法32種類。全部そろえよう。

## 魔法の名前がすっげえカッコイイんだ!!

| ルーンの使う魔法  |                  |
|-----------|------------------|
| 光よ! 敵を打て! | 金色の光が敵や岩、扉を破壊する。 |
| 神秘の鍵よ     | 魔法の鍵が扉を開閉する。     |
| 力よ、盾となれ   | 結界を張り魔法以外の攻撃を防ぐ。 |
| 我が力は、我が剣  | 魔法力を剣に宿らせ剣力を上げる。 |

| メルヴィの使う魔法 |                  |
|-----------|------------------|
| 水弾!       | 水の精霊の力で敵を討つ。     |
| 薙ぎ払え! 風の刃 | 風の精霊の力で作ったかまいたち。 |
| 集え! 光の子   | 光の精霊を集め、洞窟を照らす。  |
| 翼となれ、風の衣  | 重力を半減し移動や跳躍力を増す。 |

## 2人一緒だから力を合わせて進まなくっちゃ!!

プレイヤーの想像力を大切にしているというこのゲームは、難易度や操作性には特に気が配られているぞ。魔法やアイテムもきちゃんと集めていけば、誰でもクリアできるんだ。しかも、2人プレイで協力して進めば、さらに楽になるはずだ。ただし、1人プレイの時は注意してほしい。この場合、キャラクターを入れ替えるわけじゃないんだ。キャラは常に2人も画面上に登場している。操れるのはその内の1人だが、もう1人が敵に倒されてもゲームオーバーになっちゃうんだ。操作するキャラをまめに取り替えて、ダメージが均等になるように気を配ってやるのが大事だぞ!



▲1Pの時は、操作していないキャラのダメージにも注意しよう。



▲ゲームはステージクリア型。クリアするたびに2人のグラフィックが登場する。

◀町では情報が手に入る。お互いが勝手な方向に動いて手筒取らないようにね。



◀2人同時プレイの時は、息を合わせるのが大事。協力すれば、楽に進められるぞ。







# スーパー麻雀大会

光栄 価格未定



開発状況



発売日未定



参入第一弾に『信長の野望〜武将風雲録』を発売する光栄さんが、PCエンジンで早くも次の作品を発表したぞ！

次に発表するゲームは意外にも麻雀モノ。しかしこの麻雀、普通の麻雀とは少し違う。どこが違うのかというと出てくるキャラのほとんどが、歴史上で数々の逸話を残してきた有名な人物なのだ。ゲーム自体は4人打ちタイプで、しかもアイテムなどのない純粋な麻雀。これは麻雀の好きな人は見逃せないかもね。



## 光栄のキャラクターが総出演 麻雀ゲーム登場!!

### 有名人物が多数登場!

光栄さんといえば歴史シミュレーションゲーム。その光栄さんが麻雀ゲームを出すって言うんだから、大体の想像は付くんじゃないかな？



そう、この麻雀は『三国志』や『信長の野望』、『維新の嵐』などに登場する人物と対戦するのだ。キャラクターの種類もたくさんあって、それぞれに個性があり、実際に麻雀を打つときにその人物特有のクセがある。キャラの数が多いだけにかなりやりがいがありそうだ。それから、歴史キャラのほかにも、OLや、学生とも対戦できるようだ。



# ラプラスの魔

ヒューマン 価格未定



開発状況



12月発売予定

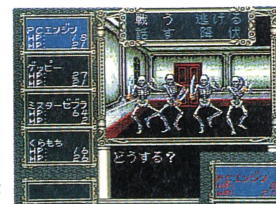
『ファイアーブレスリング3』の発売が決定したヒューマンさんの次のソフトは、前にパソコンで発売された『ラプラスの魔』。このゲームは、謎の多い『幽霊の館』をジャーナリストや探偵、霊能者などの職業を持つキャラクターが4人でパーティーを組み、館にまつわる謎を解きながら進むRPG。始めにキャラクターの職業を決めて、ホテルでパーティーを編成。次にアイテムを買い揃えたら、いよいよ『幽霊の館』へ乗り込むのだ。果たして無事に謎を解くことができるのかな？

## 複雑怪奇なホラーRPGが S・CDROMで発売される!!



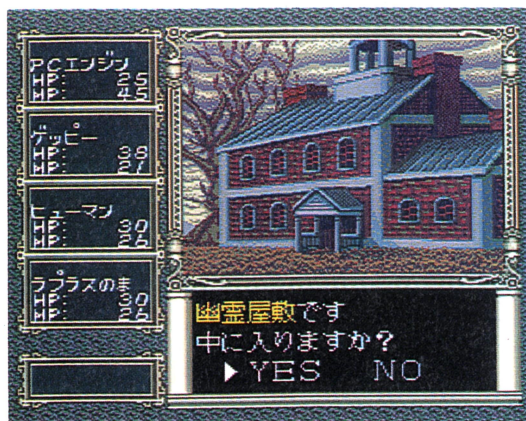
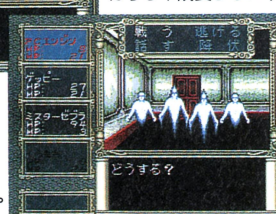
### 主人公を襲うスプラッターな敵キャラ

この『ラプラスの魔』は、ホラーだけでなく出てくる敵のモンスターは全てその手のものばかり。しかもそれらのキャラクターは不気味なほどリアルにアニメーションするのだ。写真では少し分かりづらいかもしれないが、しっかりウニウニと動いているのだ。出現する敵がホラーで、しかもアニメするのだから怖いもの好きな人は要チェックしておいた方がいい。



▼空中を浮遊する敵の「ゴースト」。ここは戦わずに逃げた方が良さそう。でも逃げてばかりじゃ成長しない？

▲これは「スケルトン」という敵。手に持つ大型の剣で襲いかかってくる。できることなら会いたくないかも。







# パステルLime

ナグザット／価格未定

開発状況



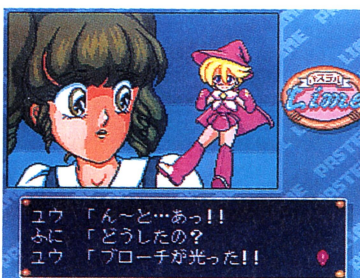
12月18日発売



## 美少女のてんこ盛り!! ちょっと不思議な新感覚アドベンチャー!!

ナグザットさんから、かわいい女の子満載の新感覚アドベンチャーゲームが登場するぞ。アドベンチャーといっても、実際にはデジタルコミックタイプ。ストーリーをじっくりと楽しむことができるのだ。

妖精の国、フェアリースターに住む妖精のユウは、ある日ほんのちょっとした事故(?)で人間界に迷いこんでしまう。しかも、フェアリースターに戻るために必要な3つの宝石は人間界にきた衝撃でどこかに飛ばされてしまった…。宝石のひとつを拾った主人公(あなた)は、ユウを助けるため残りの宝石を探し始めるが…。



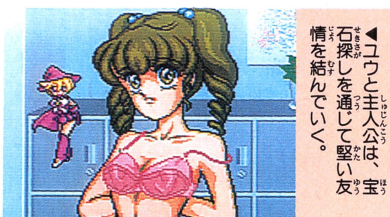
ゲームの進行は所要場所コマンドを選んでいくタイプ。



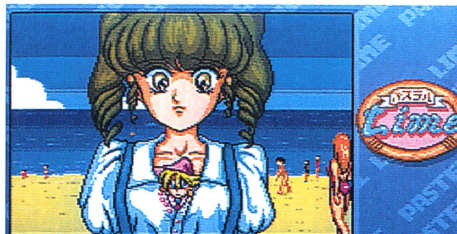
「おおつ! 看護婦さん。とにかくかわいい女の子出まくりなのだ。」



「この娘はだれ? 宝石を持っている人を知っているかも。」



「ユウと主人公は、石探しを通じて堅い友情を結んでいく。」



ユウ「だから、麗子ちゃんのお店に入ったらね、ユウのブローチが光ったの。」

あなたは親しい友人と別れたこと、ありますか—?



ねえあなた。私達と一緒に、冒険の旅に出てみませんか?



# パチ夫くん ~笑う宇宙~

コconaツツジャパン / 7900円

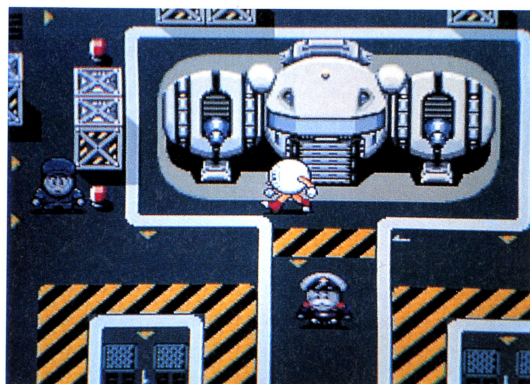
開発状況



12月中旬発売予定

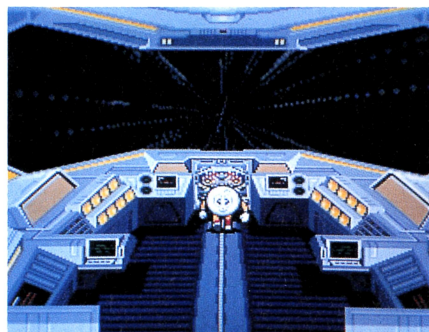


## パチ夫くんが今度は宇宙艇を駆って巨大な悪に立ち向かうぞ!



あの『パチ夫くん』が新台をたくさん搭載してまたまた登場。今度の舞台は宇宙。ストーリーは……パチ夫くんの故郷パチンコ星に謎の侵略者が降り立ち、街は壊滅状態に追込まれてしまったのだ。修行の旅をしていたパチ夫くんはこの情報を聞きつけ、全速力でパチンコ星へと向かうのだった。

ステージとなる各惑星には1軒から4軒のパチンコ店があるんだ。規定台数を打ち止めにしながらイベントをクリアしていくわけ。全10ステージ。



▲銀玉戦士御用達の伝説の宇宙艇、スレッジハンマー号に乗って、謎の侵略者に立ち向かうパチ夫くん。

最新機種が  
続々登場!

役がついたときのアクションだけでなく、台のデザインもさらに楽しくなったぞ。早くプレイしたいね。



マジックイリュージョン●Vゾーンが左右に移動するタイプ。



大仏●これは一般的な羽根ものだけど絵が楽しいね。



麻雀ストリート●パイの絵柄をそろえると役がつくタイプ。



カジノロワイヤルSP●フィーバー台もいろいろあるぞ。



## 断層都市ストレイロード

IGS/8900円

開発状況  '93年3月発売予定

舞台となるのは、世界大戦勃発から400年たった東京。かつてメガロポリス東京と呼ばれた不毛の地に、生き残った人々はいくつかの独立都市国家「断層都市」を作り上げた。

ゲームの主人公は一切の記憶を何者かに奪われ、この断層都市に放り出されてしまう。そしてお話は、世界大戦勃発の原因、断層世界を巻き込む巨大な陰謀、さらに主人公の隠された記憶の恐るべき秘密へと！ とってもミステリアスなスベクタクル巨編で、サイバーパンクなRPGなのだ！



▲ほ～らね、出てくる人物も人間なんだかロボットなんだかわからなくて、とってもサイバーパンクしてるでしょ。

▶テーマソングなんだけど、実は断層都市の女戦士のイメージにピッタリということで杉本彩ちゃんが歌ってるんだぞ。



「旅のかたですね？  
ここは魔道士の部、  
神聖都市代々水です」



「あんたスクレイパーか・・・  
最近代々木の森のどこかに  
無法者が住みついてたらしいが、

▲これが、世界大戦勃発後の東京「断層都市」。外から見るのとさきいなのね。



▲街のあちこちにパンクな無法者が住みついていて。かつあげられそうで怖いね。

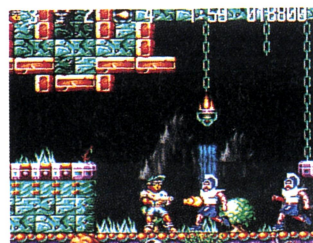
## ジム・パワー

マイクロワールド/6800円

開発状況  12月25日発売予定

## 筋肉男ジム兄さんの活躍に期待！

ご令嬢救出の任務を受け、たジム。ムキムキボディでたどり着いたのは、何とミュータント惑星！ 横スクロールのアクションで全5ステージ。ステージごとに制限時間があるので、モタモタしているとミュータントのえじきになっちゃうぞ。



▲7種類の攻撃アイテムをとつかえひつかえ使いこなすジム兄さん。他にもいろいろアイテムがあるよ。



▲各ステージの最後には、お約束のボスが待っている。途中のボスがこんだけ不気味だと、最終ボスって……。

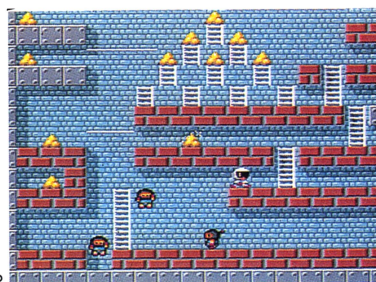
## HOT! バトルロードランナー

ハドソン/5800円

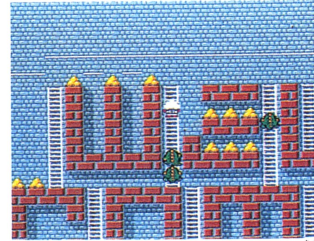
開発状況  '93年2月10日発売予定

## 掘って、掘って、また掘って！

『ボンバーマン'93』に続き、またまたハドソンから熱いゲームが登場。ノーマルモードはもちろんのこと、なんと今回は5人で対戦が楽しめるバトルモードも入っているぞ。そのうえエディットモードもついているから、1本で3倍楽しめるね。



▲これが今回の目玉バトルモードだ。5人のロードランナーが、おたがいに穴を掘って戦うぞ。



▲こちらはおなじみノーマルモード。穴を掘って敵を埋めながら、画面の中にある金塊をすべて集めて出口へ急げ。





# ゲイングランドSX

NECアベニュー/7200円



開発状況

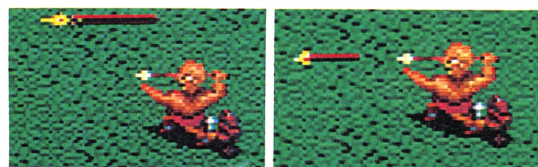


12月25日発売



ちょっと変わったシステムで、アーケードの大人気を呼んだアクションゲーム『ゲイングランド』がPCに移植されるぞ。このゲーム、決して派手な感じじゃないけど、最大20人ものマイキャラが登場すること、絶妙のステージ構成が特徴なんだ。合計4ラウンド(40ステージ)中、退屈しないことうけあい。はまりまくるのは間違いないだぜ!

## 20人ものキャラクターを使い分けるアクションゲーム!



▲すべてのマイキャラは2種類の攻撃方法をもっている。例えばアスラ。まっすぐ飛び槍と放物線を描く槍の2種類が使えるぞ。



捕まえる仲間を助けるには、最大20人ものキャラが使えるぞ。

## 最初は、この3人でスタートするぞ!



▲アスラ  
足が速いので序盤の捕虜救出に役立つぞ。



▼ジョニー  
最初から最後まで活躍する重要キャラ。



▲ベティ  
ピストルと手榴弾を使う女勇者だ。



# 雀偵物語3〜セイバーエンジェル〜

アトラス/価格未定



開発状況



発売未定

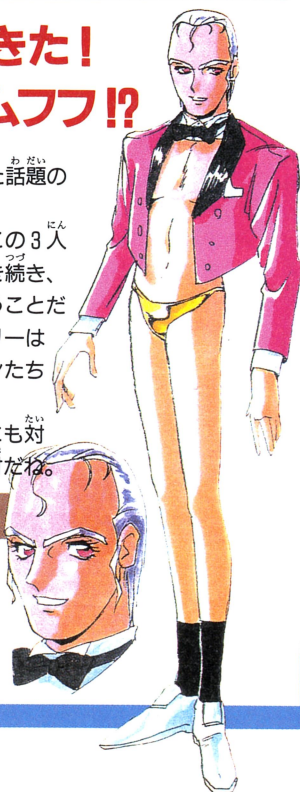
## あの雀偵が帰ってきた! 今度も、何だか…ムフフ!?

麻雀とビジュアルシーンが合体した話題の『雀偵物語』が、いよいよ復活! 麻尾素子、麻宮萬純、麻上簡子。この3人の女の子が今回の主人公。前作に引き続き、凝りに凝った変身シーンもあるということだから、こちら楽しみだね。ストーリーは前作と関連があるそうから、ディバたちが3で再登場する可能性も大だ。

さらに今回はPCエンジンマウスにも対応しているから、遊びやすさも保証付だね。

### アドニス

主人公の3人は来月のお楽しみということで今回は敵側キャラ・アドニスを紹介。2枚目風の顔と金色パンツが何ともいえない味を出してる!



# スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース/価格未定



開発状況

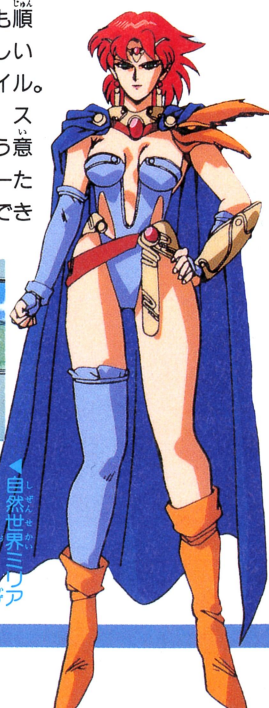
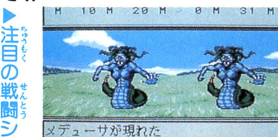


来春発売予定

## 愛と冒険のファンタジーロマン!

期待高まる本格派RPG。開発のほうも順調みたい。ゲームのほうは最近には珍らしいと言ってもいい、オーソドックスなスタイル。でもこれは、純粋にロープレの面白さを、ストーリーの面白さを味わってほしいという意向のためなんだ。個性豊かなキャラクターたちが織り成す、感動のストーリーを体験できる日は近いぞ!!

盛り上げる。ヤラが雲間を



自然世界ミニアガルに起る数々の異変。一体この世界になにが…?



## インペリアル・フォース

システムソフト / 価格未定

開発状況

来春発売予定



# 宇宙は広いな～大きいな～ スペースオペラSLG登場だ!



▲これがゲームのメイン画面。敵の動向に気をつけながら、他の星を制圧、領土を広げていこう。

なかなか情報が入ってこなかったインペリアル・フォース。でもご安心を、開発は現在急ピッチで進行。

しかも、PCエンジンマウスとメモリベース128に対応することが決定したぞ!! これで快適にゲームを楽しめるね。んで内容は、超本格派シミュレーション。広大な宇宙を、敵と戦いながら開拓、制覇することが



目的だ。もちろん一筋縄ではいかないぞ! 宇宙のマップを作ったり、艦隊を組織したりと大変!! ハマリ度の高いこのゲーム。期待して待て!!



▲これは艦隊を組織している画面。



▲マイキャラとなる宇宙人もいっぱい。



井上麻美

この星にたったひとりのキミ

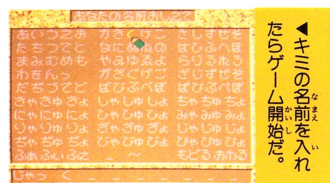
ハドソン / 5800円

開発状況

12月25日発売



# デジコミ+ミニゲームを 麻美ちゃんと楽しんじゃおう!



▲キミの名前を入れ、ゲーム開始。



井上麻美ちゃんのファンにとって発売が待ちきれないこのソフト。内容のほうはというと、プレイヤーとなるキミと麻美ちゃんが主人公になって、いっしょにショートストーリー（事件）を解決していくっていうもの。コマンドの

選び方によってもストーリーが変わってくるんだ。

「しりとりにゲーム」や「あっちむいてほい」などのミニイベントゲームも入る予定だよ。



●そろそろ年末発売のソフトに話題が集中するころだね。さすがに年末だけあって、期待のソフトが続々登場。みんなもどのソフトを購入するか迷ってるんじゃないかな。さて、今月の情報は?

●まず、ナグザットさんのニュースから。発売が一時中止と発表された「つっぱり大相撲」が、みんなの熱い要望にこたえて復活。来年には発売されそう。「双截龍」のほうも開発が順調に進んでいるみたい。

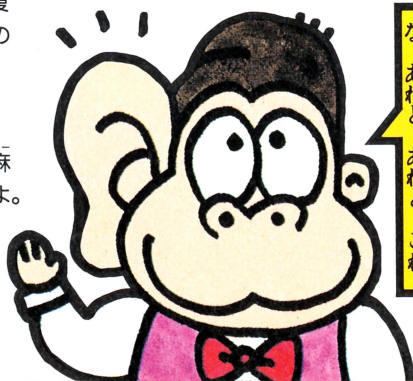
●光荣さんの第1弾ソフト「信長の野望」は発売がちよっとのびて12月になりそう。今月、「三國志Ⅲ」のほかに「スーパー麻雀大会」という麻雀ソフトも発表されたよ。

●ヒューマンさんのRPG「盟約の定義」が残念なことに発売中止になっちゃった。

## 開発状況

●ビクター音産さんのまだどこにも発表されていない期待の新作ソフト3本を来月号で紹介する予定。

●ユニボストさんの新作、「ダイノフォース」



年末にはやりたいゲームがたくさんあって困っちゃうな。あれと、あれと、これ。

(右の写真) がいよいよ完成間近。来月号で続報を届けられそう。お楽しみに。

●リバーヒル

ソフトさんからデジタルコミック「トップをねらえ!」のVol. 2の発売が決定! 前作のファンは発売が待ちきれないね。

〈再販情報〉

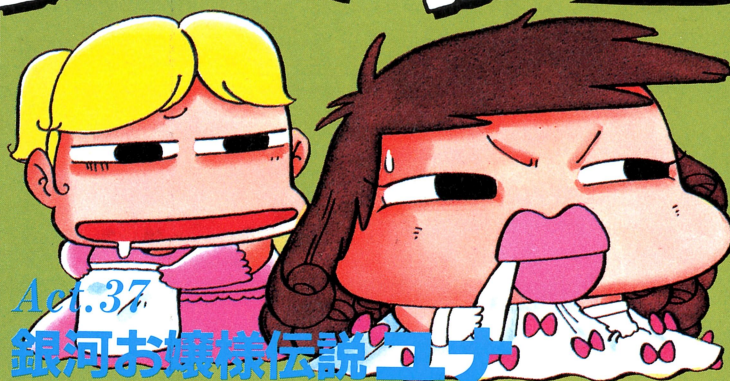
●年末に発売される「ブライⅡ」に合わせて、「BURAⅠ」(Ⅰのほう)が11月20日に再販。Ⅱをやる前にプレイしておこう。

●ハドソンさんの「パワーリーグ5」が11月13日に再販されるぞ。



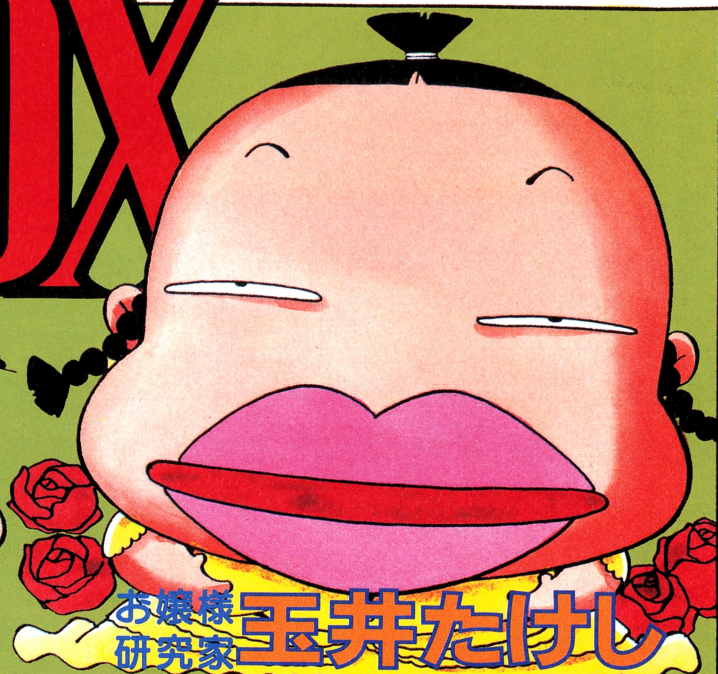


# 神楽坂DX



Act.37

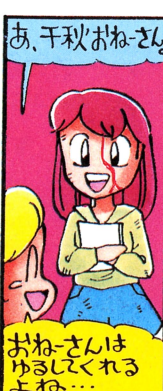
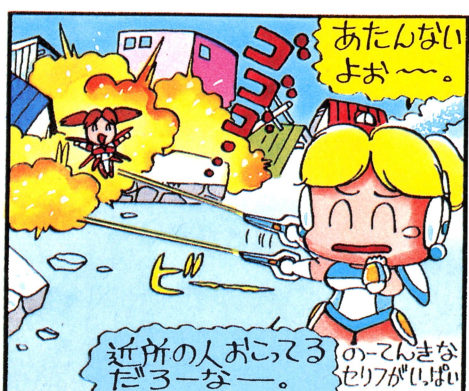
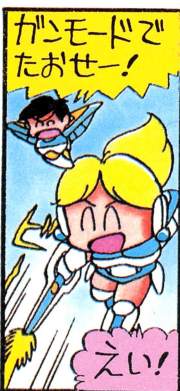
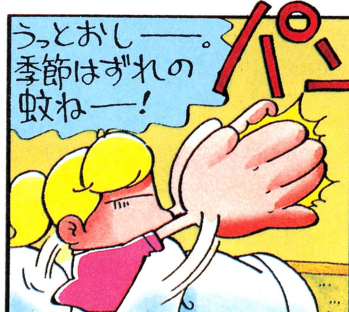
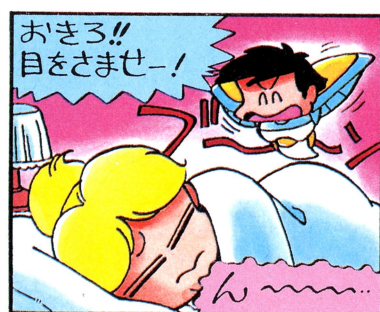
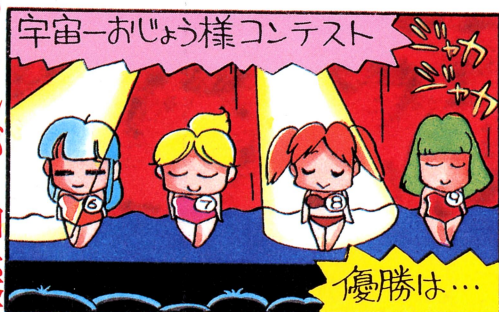
銀河お嬢様伝説ユナ



お嬢様  
研究家

玉井たけし

宇宙のゲームまんが・神楽坂DXは、今月で最終回です。





# ストーリーもGOOD! ハードなゲームに疲れたら、やってみて!

長い間応援してくれて、ありがとう。玉井先生、お疲れさまでした。





## 新レビュー大作戦!!

11/1  
11/30



### REVIEWER AM 頼りは宝クジか?!

年末をひかえてか今月は目立ったソフトのリリースが少ない。他機種を含めて年末はお金がいくらあっても足りなくなりそう。貯金しておくかな。



### REVIEWER YUGON そりゃないよねえ

勤務時間と睡眠時間を削って、あの超大作RPGをやった。正直いってあんまり期待はしてなかったんだけどさ。でもやっぱりよいし抜けだよねあ。



### REVIEWER れいちゃん 人恋しい秋…カナ?

ああ、1年のなかで1番好きな季節がやってきた。読書の秋、食欲の秋、そしてゲームの秋! と言いたいけど、今回は少しさびしいかも…。



### REVIEWER てらもー 男ならアウター!!

SFCのアウターワールドが激面白い。いきなり他機種でスマン。しかし、久々にゲームを解く楽しさを思い出させてくれたソフトだ。PCに出せ!!

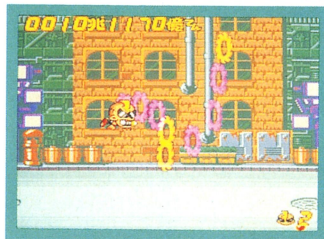


### REVIEWER JACK 寒いのはやだよ〜

外に出たいのに、寒くなると家にこもりがち。そんなとき、めんどくさくなくてスカッと楽しませてくれるゲームがあればいいことないんだけどな。

FROM  
MAKER SIDE!

## PC電人



11月20日発売/6500円  
ハドソン



ド派手な画面と演出がこれでもか、といわんばかりに出てきてサイコーに笑わせてくれる。仲間との合体は必見だぜ。ただ、その分画面が見づらくなっていることは確か。敵の攻撃もけっこう厳しいしね。でもな一人にも考えずにプレイするのが原人ワールドのいい所だから、細かいことは抜きにして楽しく遊んじゃおうぜ。

はじめて画面を見たときのインパクトはかなり大きかったなあ。オープニングからいきなり主題歌が流れて、その後「PC電人ゲンヘッドは改造人間である」だもんね。ゲームのほうも、もうここまでやっちゃっているの? ってぐらいのハデだしさ。シューティングを楽しむというよりも、電人ワールドを楽しむって感じのソフトだね。

ついにシューティングにまで進出した原人くん…。このシリーズは、何といても、キャラが個性的。ゲーム自体、これといって目新しいトコはないけれど、主人公の電人くんや、オプションになってくれる味方たちが、個性豊かな攻撃を繰り広げて、楽しめるよん。ゆかいなシューティングが好きな人は、ぜひやってみてちょうだい。

とにかくこのサービス精神というか、遊び心はスゴいよね。遊んでいて思わず楽しくなっちゃうのだ。ゲームのほうはけっこう大味な感じ。この大味が人によって意見の分かれるところだろうけど、僕はゲームの雰囲気マッパしていいと思うぞ。なによりも、楽しみながら作っているのが感じられるのが嬉しかったりする。

シューティングとしてはそんなに新しい試みをしているわけじゃないのに、原人シリーズでことでキャラクターも親しみやすいものばかり。背景の色使いや武器などはとにかくハデハデで、ここまで徹底されちゃうと、かえって気持ちいいくらいだ。仲間と合体していろいろ変形するののも楽しみのひとつ。

あんまり深く考えず、気楽にプレイしてください。楽しければいいじゃない。さあ、オープニングに合わせて一緒に歌おう。作詞はあのアベベ教授だ!

## AYA



11月20日発売/7600円  
データウエスト



画面の雰囲気やストーリーの運び方に独特の流れをもつアドベンチャー。それだけにコマンドを色々試さないといけないので、デジコミに慣れたユーザーには辛い。逆にこれがアドベンチャーゲームなんだけどね。DAPSの真価はこのソフトだけでは問えないものなのだが、今後の期待も込めてぜひ、見てほしい。

う〜ん、シブイ。シブすぎまっしゅ。ストーリーやグラフィックだけじゃなくって、システムまでシブイ。いまハヤリのデジコミとは違って、フラグを立てるためにコマンドをかたっぱしから実行していく、っていうタイプだからね。アドベンチャーが好きでこういうやや重いストーリーが好きな人にはいいんじゃない?

画面がずーっとモノトーンで、独特の雰囲気をもたしている。出てくる人たちも、なかなかアダルトっぽくてカッコいい。しかし、やることが漠然としすぎてる気がするぞ…。同じ場面をぐるぐると回ってばかりで、画面も見飽きてきちゃうし、移動するとき、同じ場所を2回指定しないと入れないのは、めんどくさいなあ。

PC初のDAPSシステム搭載ってことで、けっこう期待してたんだよね。コレ。ストーリーも僕の好みだし。んで、実際に遊んでみた感想は、思ったより動かないかなってこと。う〜ん、PCじゃDAPSはきつかったのかなあ? ゲームのほうもわりとタリシ、音楽もいまいちな感じ。このシステムの第2弾に、僕は期待したい。

アドベンチャーとしては、なかなか奥の深さを感じさせるソフト。ギャグがおり込まれているわけでもなく、画面も抑えめの色でとても美しいし4人でプレイしたらとても盛り上がりそう。欲をいうと、ちょっとキャラが小さくて攻撃の操作もしづらくな。行きたい場所に行きにくいのはへたなせいばかりじゃないと思うんだけど。

AYAはTOWNS版の持つ雰囲気を忠実に再現しています。デジコミではなく、アドベンチャー+DAPSの連続動画+オトナの雰囲気をお楽しみくださいな。

## ダウンタウン熱血行進曲



12月11日発売/7200円  
ナグザット



またまたまた、くにおくんが大暴れしてくれる。今度は殴る蹴るとなんでもござれの大運動会なので、盛り上がること間違いなし。まあ、キャラが細々として誰か誰だかわからない時もあるけど、わりいい騒げばいいんじゃない。それと1人用だとなんとつまなくなっちゃうので、ぜひ、友達を集めて遊んでほしいな。

思わずパッドを壊さんばかりの勢いで叩いちゃいましたよ。あたしや。こういうハチャメチャなのがてきライじゃないよ。けっこう好き。でもレースならレース、格闘なら格闘って決めてくんないやいな。何でこっちが真面目に先を急いでんのにあんたはジャマするわけ? ってね。でもこれってやっぱり負け犬の遠吠えなのかなあ。

いままでの「くにおくん」シリーズを凝縮したような…。運動会がモチーフとなっているとはいっても、やっぱり殴って、蹴って、相手をノックアウトさせるゲーム。だって、走る競技でくにおくんチームの足のトロさったら、もう…。もうちょっと、操作性を良く、というか、軽くしてほしいな。

俺このシリーズ好きなんだよ。ファミコンで一時燃えてたもんなあ。んでこのPC版だけど、移植の具合はかなり良好。シリーズファン&多人数ゲームファンなら、安心して買って間違いないだろう。ただ、せっかくPCエンジンなんだから、もっとプラスアルファが欲しかった。5人までできるとか、ステージが増えていたとかね。

何とまあ、めちゃくちゃな運動会なんでしょう。もー、なぐる、ける、たたく、な一んでもありの世界。ゲームのアイデアはともおもしろいし4人でプレイしたらとても盛り上がりそう。欲をいうと、ちょっとキャラが小さくて攻撃の操作もしづらくな。行きたい場所に行きにくいのはへたなせいばかりじゃないと思うんだけど。

コイツは多人数でやると燃えるぞー!! とにかく相手をボコスカにするのがたまらん。でも、あんまり燃えすぎて本当にケンカしちゃダメだぞ。(ナグザット きむりん)



# Daisakusen!

## 真・三国志



11月27日発売/8800円  
ナグザット



前回のよい部分に新しい要素を盛り込んでリニューアルされた三国志。アニメも充実しているし、ストーリーものとしては楽しめる。僕はシミュレーションはあんまり得意じゃないので、システムがどうかは言えないけど、操作面では不快感はなかったと思う。でも、今回はシステム手帳同梱じゃないんだね。

うへん、バトルシナリオが追加された、という点を除いてはあんまり前作と変わってないみたい。でも戦闘だけを楽しみたいとか、史実を自分の手で再現したいという人にはいいよね。またストーリーモードがあまり変わってないっていうのは、逆に前作を楽しんだ人ならすぐになじめるってことでもあるんじゃないかな。

さすがに何作も出ているだけあって、しっかりできてるなあ。各武将1人1人に、紹介と、ビジュアルが入っているのも、三国志ファンには嬉しいんじゃないかな？

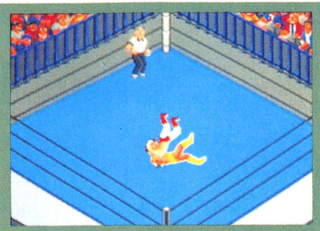
しかし、シミュレーションのうえに、三国志ちゅうのが舞台なわけで、誰もか楽しめるってゆうゲームじゃないよねえ。やりこめばおもしろそうだけど……。

シミュレーションゲームはわりと得意とする(意外だろ?)ジャンルなのだが、どうも三国志などの忠実ものは不勉強のせいもあって苦手なんだよね。そんなわけで、このゲームがどのくらい史実などに忠実なのか、さっぱり分からない。ただ前作に比べると政策面の充実など、完成度は高くなっているね。バトルシナリオもグー。

前作もそうだったように、それほどスケールの大きさを感じさせるシミュレーションではないけれど、ていねいに作られているソフトだと思う。コマンドが多くなっても、アニメーションなどもあってよくまとめられているし。即、戦闘を楽しみたい人のために、バトルシナリオをつけたのは正解といえそうだね。

前作に比べ内容も充実。三国志ファンなら◎。そうじゃなくて手軽に戦闘が楽しめるバトルシナリオなら▲。あ、つい競馬のクセが……。 (ナグザット きむりん)

## ファイアープロレスリング3



11月13日発売/7900円  
ヒューマン



どちらかと言うと前作よりスーパーファミ版に近づいていると思う。レスラーも増えたし、エディットもできるしね。だから、好きな人は好きに遊べるんじゃないかな。ただ、やっぱり一通り技を見ちゃうと、もう飽きてしまったりもする。パロディウスに続く8Mカードの威力は自分の眼で確かめてからでも遅くはないと思うぞ。

新しいレスラーがずいぶんと増えて、技も変わってるみたい。ふへん、なんて思いつながりあえずゲームをやってみる。これ、これ。やっぱり牙羽の大車輪キックは決まると気持ちいいよね。というのがとりあえずの感想。目玉のレスラーエディットもけっこうおもしろいんじゃない。ファイプロファンは当然、押さえておくべきだね。

レスラーがたくさんいて、いろいろ遊べるのがいいね。最初は、訳分からなくて、ガチャガチャとボタンを押してただけで、やってるうちに、相手に技をかけたりできるようになったときは、ちょっと嬉しかったわ。説明書をしっかり読んでやれば、もっとハマれるかも……。プロレス好きな人同士で、対戦すると燃えるんじゃない？

スーパーファミ版のデキが良かっただけに、ちょっと心配してたんだよ。このシリーズのファンとしてね。いや、さすがは元祖、スーパーファミに勝るとも劣らないイイ出来だね。レスラーが全28人ってのも遊びでがあるけど、やっぱりレスラーエディットが最高!! こりゃ友達と遊ぶと燃えるわ。そろそろあとと驚く新展開も欲しいんだけどね。

レスラーが増えたということよりも、自分のキャラクターを作る“レスラーエディットモード”が追加されたことを高く評価したいな。やっぱり思い入れが違ってくるし、得意技もガンガン使うことができるし。これで各キャラクターのアクションやグラフィックがもっとリアルになればもくなくしてところかな。

全国3万2千16人(推定)のファイプロファンの皆さん!!今度の3はチョット違う。エディットで楽しさは無限大!!君も新人レスラー戦にチャレンジだ!!

## ゴッドパニック



11月27日発売/6800円  
ティチ



うーん……。このセンスのぶつとびかたは並じゃないよなあ。敵キャラもステージもまるで意味不明だ。背景だかなんだかわかんなくなっている所もすこすぎる。はたしてCDでやる必要があったのだから。買う人の好みだから、いちがいに言えないけど、高いお金を出して買うわけだから、楽しめればいい、と言う人向けかな。

このゲームのギャグセンスを理解するには、僕はちょっと年をとりすぎたみたい。小さなお子様だったら、このゲームをもっと楽しめるかもね。シューティングとしてはごくごくオーソドックスなものだから、買ってきてすぐにでも楽しめるはず。まあ異色のシューティングってことで、ある意味でこれもインパクトあるよね。

最近、こおゆうコミカル(?)シューティングが多いよねえ。この“ゴッパニ”にも、とってもマーベラスなキャラが、これでもか、これでもか、と出てくるよん。

中でも、リッチ(中略)モアモアというキャラが面白い味出して大好きよん。

ゲームの方も適度な難易度で、楽しく遊ばせてもらいたいよ。

うへん、決してゲーム自体の出来が悪いわけじゃないんだよね。少なくともシューティングのツボは押さえている。問題はこのキャラ、世界観。パロディなのだろうが、オリジナルがはっきりしないのはちとツライし、ふざけるにはイマイチ徹していない。なーんか、製作者の一人よがりになっているような気がする。次作に期待!

キャラクターから見ると、きわもの扱いされそうなゲームだね。ところが、プレイしてみるとこれが意外にまとも(ごめんさへい)。ダメージ制というところも好感が持てるし、キャラのアクションもおかしに決する。敵が普通の弾じゃなくて、すべてキャラに合わせて変えたほうがより笑えたかもしれない。

あれーAMさんでもーさんもずいぶんじゃん。だけど皆さん最後までやってみて下さい。今までのゲームにはなかった意外な展開(裏面5面)が待っています。

## テラクレスタII



11月27日発売/6900円  
日本物産



どうしても、最近のパワーアップシューティングを見なれているせいか、画面に見劣りを感じてしまう。ベーシックな所はおさえているんだけど、なかなか楽しめない所がある。ステージの長さなんかも影響してくるかな。ただ、フォーメーションなど、最近では逆に新鮮な面も感じたりするので、ユーザー次第といったところかな。

ゲームを遊んだとたんに思ったのが「古き良き時代の香りがする……」ってこと。あのニッポソシューティング特有のトリッキーな敵のアルゴリズムといい、フォーメーションアタックといいたくなくソノものがある。ただやっぱりね、爽快感がもうひとつ、というか全体的に淡泊かな? という気はしないでもない。

一言で語るならば、“なつかしい”。タイトル画面からして、いろんな意味で、テラクレスタにしている感じ。内容もグラフィックも地味なんだよね。なぜ、いまこのゲームが出るか不思議だよ。わたしや。

昔テラクレスタにハマった人ならば、懐かしい気持ちで、プレイするのもなかなかオツなんじゃないでしょか?

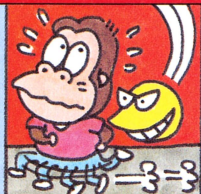
ひー、な、懐かしいゾー。んで、ゲームしたらホントに懐かしい気分になっちゃったゾー。派手にはなっているけど、基本的には昔のまんま。5機合体とか楽しいんだけど、なんつーか、古くさいんだよね……。音楽もちょっとナンダしね。人気のあった前作のイメージを大切にするのは分かるけど、思い切った新機軸が欲しかった。

アイテムの取り方やステージ構成を変えたとしても、やはり懐かしいゲームというイメージがつかまってしまう。このゲームが出た当時は、フォーメーションデザインができることや無敵の火の鳥が新鮮に感じられたんだけどね。敵キャラクターの動きや弾のばらまかれ方も少し陰鬱な感じがしなくもない。

私はテラクレスタの全盛期っていうのを知らないんだけど、今テラクレスタIIをプレイして楽しんでいますよ。昔、ハマった人にとっては懐かしいだけなのかな? (こと)



# メーカーからキミへの 愛のメッセージ HOT LINE



「04Ⅱ」製作絶頂の中、今だに「04Ⅰ」再販問い合わせ続出。「Ⅱ」は「Ⅰ」の後日談であり、皆様の熱き声に応え、一人でも多くの方が「Ⅱ」をより楽しんでもらう為に「Ⅰ」を10月18日より再販中！ お店でさがしてね。  
(メディアリング ZⅡ)

期待度二重丸！12月発売の話題作「サーク」Ⅱ！東京のCSGに来てくれたお友達はわかんと思うけど、ビジュアルシーンの出来はピカチキ(死語)だよ。で、ゲームの方はというと、実はこれもバッチリなのです。  
(ライオット たかを)

もうだいぶお待たせしましたが、「ストレイロード」は12月発売予定だ。「ブランドス」は、残念ながら開発がもう少しかりそう。情報はどんどん紹介するのでもうちょっとだけ待って！ごめんなさい！  
(IGS 菊池)

わーい！涼しくなったぞい。昨日近くの神社でお祭りやってリンゴ貰った。明日は栗拾いに行く予定だぞい。MICROの予定は年末に凄いのが出るよ！欧州の評価で95%なんだった。信じられる？でも本当なんだよ〜これが。  
(マイクロワールド 文子)

緊急発表！君のスナッチャーの設定集に、謎の三角券がありやしませんか？見てみそ。その残り半分が、パイロット盤の取り説に付いているのだ。その2枚を合わせてハガキに貼って、コナミに送れ。すごい賞品が君を待っている。  
(コナミ 早坂)

「ザ・プロ野球S」いかがでしたか？ペナントモード真っ最中かな？けっこう燃えるでしょ？さて、インテックの次回作は、本格ラレーゲーム「WRCラレー」(仮題)です。来春発売です。お楽しみに！  
(インテック うめ)

クイズの星の「今何問目」50問正解者にただ今5名ハガキがきております。(おおっ!!) まだまだ応募を受けつけてますから、がんばってクリア目指してね！ちなみにサン電子では、サン電子すべての英知を集結して2回も！クリアします(トホホ)。  
(サン電子)

多数の応援の手紙をありがとうございます。みなさんの貴重な意見は今後の参考にして行きます。とある情報によると、レイ・フォースに応援の手紙を書くとか何やら、いいことが……  
スタートリング・オデッセイよろしく！  
(レイ・フォース)

秋である。皆〇〇の秋などと言いい妙なことを始める秋である。遊んでいた人が芸術の秋と言いい名画を眺める秋。もちろん皆さんはライタースタッフの秋ですよ！しまった秋に新作は無あい。こうなりややく食い・・・ゴホン！食欲の秋だ！  
(ライトスタッフ 風々)

NECのイベントは、しいのみはずっとパソコンのブースにいました。シクシク。PCエンジン横丁は盛り上がったのかな？AⅢの開発は順調に進んでいます。画面をまだお見せできないのが残念！  
(アートディンク しいのみ)

④源さん「激写ボーイ」クリアした？④おう！あたり前でい！④本当に一？④おう！④本当に本当に一？④おう！④本当に本当に本当に一？④おう！④本当に本当に本当に一？④……。  
(アイレム 源さん&カanna)

こんにちは！気が付くともう外は秋ですねえ〜。秋の夜長には、もちろんゲームだよね！ところで、「バチ夫くん笑う宇宙」12月に発売で〜す。秋には、「幻の伝説」冬は「笑う宇宙」で決まりっ!!  
(コナナッツジャパン まりまり)

PC-Eのマウスが発売されるそうだが、これがプレイヤーにとっでは、ときには剣に、ときには杖になる訳で、パソコンでは僕も、操作性や感触の良い物を真剣に選んだものだ。PC-Eマウスはどうかな？  
(ピクチャー音産 猛虎)

現在開発中の新作、「ホーリーナイト」に続いて、来春発売予定のスーパーCD-ROM専用ソフトを開発中！リアルタイム・シミュレーションのゲームで話題のマウスに対応予定です。タイトル、内容等に関してはもう少し待ってね。  
(アスミック 大原)

「武將風雲録」の発売が迫ってきているなか、第2弾のゲームが決定しました。タイトルは「スーパー麻雀大会」。ちょっと意表をついたかな？最強の思考アルゴを持つ本格麻雀ですから、プレイするほどに雀力向上です！(光栄 高津)

こないだの東京出張の時、品川の「クリスマス・ショップ」に行った。吹き抜け3階建ての真中にどーんと立っとうツリーにビクッリ。今年のクリスマスは雪が降ったらよかね〜。  
(リバーヒル 年末はブライⅡで決まりたい!)

ソフィックスの第一弾ソフト「YAWARAⅠ」も、売れ行き好調です。みなさん、ありがとうございます。まだプレイしていない人は、ぜひ一度おためしを。これからの、我社の活躍にご期待下さい。  
(ソフィックス)

ばんばかばーん！快調制作中のオーロラ5人娘(おたくの星座ね)に続く新作を只今進行中。ちょっとね〜、まだいえないんだけど、とってもウヒビでムフフなゲームなのさ。あ〜、早くやりたい！ガルルル〜(違っ)！  
(バック・イン・ビデオ とみお)

ゲームメーカーにお勧めして、一番嬉しいのは開発中のソフトで遊べることです。へへ〜……オフ・ザ・ウォールはたのしいよん。おしゃれて女の子たちにも大人気。女の子の私が言うんだからホントだもん。  
(テンゲン みい)

超兄貴のアドンとサムソンは何故か手足の鎖や貞操帯を付けているのか？それは彼らが強すぎるために、最も強い部分を押さえつけれられたから。では、怒髪弾を撃つ頭の穴には何故何も付けないのか？鎖を付けるほど強いとは思われなかったから。  
(んメサイヤあ〜っ)

年末発売に向け、いまスタッフ一同シャカリキになって作っているのが「上海Ⅲドラゴンズアイ」。みんな10月18日のイベントは来てくれたかな？お待たせお待たせの「太閤記」はさらなるパワーアップを果たして完成間近。是非よろしく。  
(アスク講談社K)

先月袋袋でイベントがあり、せっかく80階建ての建物にきたんだからと「ドルアーガ体験ラレー」を1人で開催。各階のお店を回り80階を目指したが、三越は広かった。50分後4階でわんこセットに夢中私の姿が。いやーギルって偉大だわ。  
(ナムコ オカボン)

今年もあと1か月になってしまった。早いね、どうも。来年には大切に温めてきたCD・ROM2ソフトを発売できる予定です。くわしい情報はこれから少しずつ。お楽しみに！  
(トンキンハウス YS)

「ファイブ3」11/13に、いよいよ発売！みなさんたくさんエディットレスラー作り出して新人レスラー戦に応募しよう!!ちなみに僕のおすすめは「グレート・パンサー」コイツをベースにエディットすると結構強いよ！  
(ヒューマン 久保)

「ゴッドパニック・至上最強軍団」はゲームを早くクリアするための裏ワザみたいなものはありません。でもダメージ制だから時間かけてやりこめば、誰でもクリアできますよ。でもハードモードはむずかしいけど。  
(ティチク 三木)

最近ワープロの計算機能を使って競馬の予想をしています。各馬のスピードデータと各地の競馬場のコースタイムデータを組み合わせて予想するのですが、面白い事に能力順位の1・2番より、下位の方がよくきます。だからいつも貧乏。  
(ユニポスト あど)

NECのパソコンフェアのPCエンジン横丁でプレイを出版しました。読者の中で見てくれた人いるかな？PCエンジンらしいアレンジをということでキャラクタやグラフィックを一新しています。気に入ってもらえるかな？  
(マイクロキャビン ひで)

ごめんなさい！「モンスターメーカー」の発売が来年2月に延期になってしまいました。多田プロデューサー曰く「俺を信じて百日待て！」必ずや「待っていたア斐があった」と納得頂ける仕上がりになります。続報をお待ち下さい。  
(NECアベニュー S)

近頃、急激な気候の変化のせいか、身近に風邪をひいている人間が沢山います。そのおかげで、私自身も体が熱っぽくなってしまって、つらい毎日です。皆さんも風邪には充分注意してください。  
へっくしゅん！  
(ホームデータ N11)

10月20日〜12月31日の間にDUOを購入して、保証書のコピーと380円を送ると、スーパーCD-ROM用にプログラミングし直した、「天外魔境ⅡRⅠA」がもらえるんだ(先着3万名)。詳しくは、NECの広告を見てね。チャンスだよ。  
(NEC こん)

みなさん。AYAはもう楽しんでくれたかな？まだの人はさそく買いに行こうね。プレイし終わった人はデータウエストまで感想を出してね。皆さんから頂いた感想などを次回作に活かして行こうと思います。よろしくね。  
(データウエスト 斉藤)

年末のナグザットはタイトル盛りだくさん。ジャンルも麻雀・シューティング・アクションと多岐にわたります。どれも楽しいゲームばかりなので、ぜひプレイしてね!!みんな買いたいゲームがいっぱいあって、困っちゃうかな？  
(ナグザット きむりん)

「ファイブ3」11/13に、いよいよ発売！みなさんたくさんエディットレスラー作り出して新人レスラー戦に応募しよう!!ちなみに僕のおすすめは「グレート・パンサー」コイツをベースにエディットすると結構強いよ！  
(ヒューマン 久保)

「ゴッドパニック・至上最強軍団」はゲームを早くクリアするための裏ワザみたいなものはありません。でもダメージ制だから時間かけてやりこめば、誰でもクリアできますよ。でもハードモードはむずかしいけど。  
(ティチク 三木)

スーパーシュヴァルツ2、マスターアップ完了！開発スタッフもようやくホッとした表情を見せた。間もなく次作品に向けて忙しい日々が続くはずだが、それまで暫し、「戦士の休息」と言ったところか？  
12月4日の発売が待ち遠しい。  
(工画堂スタジオ トニー)

あー日本GPFも終わったことだし、これで私の1年は終わったなって感じ……。いいやまだまだこれから11月にはテラクレスⅡが、12月にはF1サーカス'92が発売される。今年もまだまだ長い！  
(ニチブツ こと)

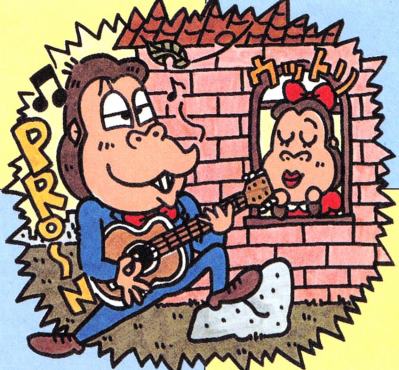
ナーアウ！エビパレ！しばらくの間、ウェイトさせて悪くなかったぜ！アトラスから新作のお知らせだ。その名も「雀偵物語3」だー！またしても〇ピギンなのかな？どうかは、私も知らんが、こいつは、又けいやくイケルぜ！(アトラス 流星ダーのボス流星野郎)

どーも？みなさんお元気ですか？そろそろ寒くなってきましたね。「芸者ウォリアーズ」の開発も進んでおります。みなさんに画面が公開できるのは、1月号か2月号ぐらいです。お楽しみにね。  
(タイトル カーシマ)

このごろ〇〇のゲームが大分充実して来たね。社を離れた時にも楽しみが増えて、おかげでいつも寝不足。これで仕事にも支障が出たら、誰に文句を言えればいいんだか。まあ、英伝Ⅱの発売まで後1か月。パソコンをプレイしないで待ってた君。期待してね。(ハドソン高橋)

「インベリアル・フォース」PCエンジン版は現在、65%まで開発終了。ゲームバランスに優れた本格的SFシミュレーションです。美しいグラフィックを今月から紹介しているのは、是非、ご覧になってください！  
(システムソフト 森本)

〇月×日(金) くもり  
今日は徹夜で、お仕事をしました。それでも、お仕事はまだたくさん残っています。TVゲームをつくることは、とっても大変なことだと、しみじみと思いました。たんたんためき。  
(フェイス だあくん)





●発売日  
スケジュール

| 発売日   | ゲーム名                                      | メーカー名          | 価格    |
|-------|-------------------------------------------|----------------|-------|
| 11/13 | ファイブプロレスリング3 Legend Bout                  | ヒューマン          | 7900円 |
| 11/20 | PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3AYA (CD) 2M | データウエスト        | 7600円 |
| 11/20 | PC旅人シリーズ PC電人                             | ハードソン          | 6500円 |
| 11/27 | 横山光輝 真・三国志〜天下は我に〜 (CD)                    | ナグザット          | 8800円 |
| 11/27 | ゴッドバニッシュ 史上最強軍団 (CD) 2M                   | テイチク           | 6800円 |
| 11/27 | 超兄貴 (CD) 2M                               | メサイヤ           | 7200円 |
| 11/27 | テラレスタⅡ〜マンドラーの逆襲〜                          | 日本物産           | 6900円 |
| 12/予  | 宇宙戦艦ヤマト (CD) 2M                           | ヒューマン          | 7800円 |
| 11/予  | GODS (CD) 2M                              | PCMコンプリート      | 価格未定  |
| 11/予  | 太閤記 (CD)                                  | アスク講談社         | 8500円 |
| 12/予  | 信長の野望〜武將風雲録〜 (CD) 2M                      | 光栄             | 価格未定  |
| 12/11 | ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 (CD) 2M              | ナグザット          | 7200円 |
| 12/4  | 超時空要塞マクロス〜永遠のラヴソング〜 (CD) 2M               | メサイヤ           | 7400円 |
| 12/4  | TEGMO WORLD CUPスーパーサッカー (CD) 2M           | メディアリング        | 7800円 |
| 12/4  | 桃太郎伝説外伝 第1集                               | ハードソン          | 6500円 |
| 12/18 | スーパーリアル麻雀スペシャル (CD) 2M                    | ナグザット          | 価格未定  |
| 12/11 | ボンバーマン'93                                 | ハードソン          | 6500円 |
| 12/18 | グラディウスⅡ (CD) 2M                           | コナミ            | 価格未定  |
| 12/11 | ネクスザール (CD) 2M                            | ナグザット          | 価格未定  |
| 12/18 | ブライⅡ〜闇皇帝の逆襲〜 (CD) 2M                      | リバーヒルソフト       | 7800円 |
| 12/23 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ (CD) 2M                    | ハードソン          | 7200円 |
| 12/25 | 井上麻美 この星にたったひとりのキミ (CD) 2M                | ハードソン          | 5800円 |
| 12/25 | ゲインランドSX (CD) 2M                          | NECアベニュー       | 7200円 |
| 12/18 | 上海Ⅲドラゴンズアイ (CD) 2M                        | アスク講談社         | 7500円 |
| 12/中  | パチ夫くん〜笑う宇宙〜 (CD) 2M                       | ココナッツジャパン      | 7900円 |
| 12/18 | イメージファイトⅡ (CD) 2M                         | アイレム           | 7700円 |
| 12/下  | F1サーカス'92                                 | 日本物産           | 7400円 |
| 12/18 | サーク1,Ⅱ (仮・CD) 2M                          | R10T           | 7800円 |
| 12/25 | ジム・パワー (CD) 2M                            | マイクロワールド       | 価格未定  |
| 12/4  | スーパーシヴァルツシルト2 (CD) 2M                     | 工画堂スタジオ        | 7800円 |
| 3/予   | スーパーダライアスⅡ (CD) 2M                        | NECアベニュー       | 価格未定  |
| 3/予   | 断層都市ストレイロード (CD) 2M                       | IGS            | 8900円 |
| 12/予  | 21エモン〜めざせ! ホテル王〜                          | NECホームエレクトロニクス | 価格未定  |
| 12/18 | バスターリミエ (CD) 2M                           | ナグザット          | 価格未定  |
| 1/予   | フォーセットアムール (CD) 2M                        | ナグザット          | 価格未定  |
| 12/予  | モトローダーMC (CD) 2M                          | メサイヤ           | 7200円 |
| 11/27 | レミングス (CD) 2M                             | サン電子           | 価格未定  |
| 1/29  | ふしぎの海のナディア (CD) 2M                        | ハードソン          | 6800円 |
| 1/予   | シムアース (CD) 2M                             | ハードソン          | 6900円 |
| 1/予   | 魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜 (CD) 2M                   | メサイヤ           | 7200円 |
| 1/予   | メタモジュビター (CD) 2M                          | NECホームエレクトロニクス | 価格未定  |
| 2/10  | バトルロードランナー                                | ハードソン          | 5800円 |
| 2/12  | コットン (CD) 2M                              | ハードソン          | 6800円 |
| 2/26  | クレストオブウルフ (CD) 2M                         | ハードソン          | 6800円 |
| 2/予   | モンスターメーカー (CD) 2M                         | NECアベニュー       | 価格未定  |
| 3/予   | 天使の詩Ⅱ〜堕天使の選択〜 (CD) 2M                     | R10T           | 価格未定  |
| 93/冬  | ゼロヨンチャンプⅡ (CD) 2M                         | メサイヤ           | 7800円 |
| 93/春  | WRCラリー                                    | インテック          | 価格未定  |

## ■発売日未定のソフト

|                             |                |       |
|-----------------------------|----------------|-------|
| プランダーズ (CD) 2M              | 1GS            | 9700円 |
| ホーリー・ナイト (CD) 2M            | アスミック          | 価格未定  |
| 雀偵物語 3-セイバーエンジェル~ (CD) 2M   | アトラス           | 価格未定  |
| A列車で行こうⅢ (CD) 2M            | アートディンク        | 価格未定  |
| アルガノ (CD) 2M                | インテック          | 価格未定  |
| スペースファンタジーゾーン (CD)          | NECアベニュー       | 価格未定  |
| 卒業 (CD) 2M                  | NECアベニュー       | 価格未定  |
| ギャラクシーフォース                  | NECアベニュー       | 価格未定  |
| 天地を喰らう (CD) 2M              | NECアベニュー       | 価格未定  |
| ドラゴンナイトⅢ (CD) 2M            | NECアベニュー       | 価格未定  |
| ホラーストーリー (CD) 2M            | NECアベニュー       | 価格未定  |
| レインボーアラインド (CD)             | NECアベニュー       | 価格未定  |
| ワードナの森 (CD)                 | NECアベニュー       | 価格未定  |
| チキチキボーイズ (CD)               | NECアベニュー       | 価格未定  |
| ストライダー 飛竜 (SG)              | NECアベニュー       | 価格未定  |
| サイレントメビウス (CD) 2M           | 角川メディア・オフィス    | 価格未定  |
| LINDA? (CD) 2M              | 角川メディア・オフィス    | 価格未定  |
| サッカーゲーム (タイトル未定)            | クリーム           | 価格未定  |
| 三國志Ⅲ (CD) 2M                | 光栄             | 価格未定  |
| スーパー麻雀大会 (CD) 2M            | 光栄             | 価格未定  |
| インペリアルフォース (CD) 2M          | システムソフト        | 価格未定  |
| PCコロン (CD)                  | シュールドウェーブ      | 価格未定  |
| 芸者ウォーリアーズ (CD)              | タイター           | 価格未定  |
| 幻蒼大陸オーレリア (CD) 両対応          | タイター           | 価格未定  |
| 20thS (CD) 2M               | テイチク           | 価格未定  |
| オフ・ザ・ウォール                   | テンゲン           | 価格未定  |
| マールマッドネス                    | テンゲン           | 価格未定  |
| ビーターバックラット                  | テンゲン           | 価格未定  |
| マジカルバズル・ボビルス                | テンゲン           | 価格未定  |
| 双截龍 (ダブルドラゴン) 2 (仮・CD) 2M   | ナグザット          | 価格未定  |
| つっぱり大相撲                     | ナグザット          | 価格未定  |
| 風の伝説サダウ (CD) 2M             | 日本ファルコム        | 価格未定  |
| 眠れぬ夜の小さなお話 (CD) 2M          | NECホームエレクトロニクス | 価格未定  |
| イースⅣ (CD) 2M                | ハドソン           | 価格未定  |
| ウインス オフ サンダー (CD) 2M        | ハドソン           | 価格未定  |
| ダンジョンエクスプローラー 2 (CD) 2M     | ハドソン           | 価格未定  |
| 天外魔境 風雲カブ伝 (CD) 2M          | ハドソン           | 価格未定  |
| パワーテニス                      | ハドソン           | 価格未定  |
| PC原人シリーズ RPC原人              | バックインビデオ       | 価格未定  |
| おたけの星座 (CD) 2M              | NECホームエレクトロニクス | 価格未定  |
| マジクール (CD) 2M               | ヒューマン          | 価格未定  |
| ラプラスの魔 (CD) 2M              | マイクロキャビン       | 価格未定  |
| フレイ (CD) 2M                 | ユニソフト・オブ・ジャパン  | 価格未定  |
| ダイノフォース                     | レイ・フォース        | 価格未定  |
| スタートリング・オデッセイ (CD) 2M       | ライトスタッフ        | 価格未定  |
| フィンドハンター (CD) 2M            | ライトスタッフ        | 価格未定  |
| SWORD MASTER (仮・CD) 2M      | リバーヒルソフト       | 価格未定  |
| トッポをねらえⅠⅡ (CD) 2M           | レーザソフト・日本テレネット | 価格未定  |
| コミックファンタジー4-銀河少年伝説~ (CD) 2M |                |       |

**CALENDAR 11** 1992 NOVEMBER

|   |   |      |                   |   |   |   |   |   |    |    |    |                |    |    |    |    |    |    |               |    |    |        |    |    |    |                                                            |    |    |                 |
|---|---|------|-------------------|---|---|---|---|---|----|----|----|----------------|----|----|----|----|----|----|---------------|----|----|--------|----|----|----|------------------------------------------------------------|----|----|-----------------|
| 1 | 2 | 3    | 4                 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13             | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20            | 21 | 22 | 23     | 24 | 25 | 26 | 27                                                         | 28 | 29 | 30              |
|   |   | 文化の日 | スナッチャー公式ガイドブック発売日 |   |   |   |   |   |    |    |    | ★ファイヤーフロレスリングS |    |    |    |    |    |    | ★AYA<br>★PC電人 |    |    | 勤労感謝の日 |    |    |    | ★ゴッドパニッック<br>★ラックレスタⅡ<br>★超兄貴<br>★横山光輝<br>★レミシングス<br>★真三国志 |    |    | 月刊PCエンジンナー月号発売日 |



衝撃、緊急、注目、の巨大プロジェクト発進!!

# PCエンジン

体験版

CD-ROM  
ソフトつき

史上初!

MOOKとCD-ROMが



CD-ROMの世界を大特集!

PCエンジン  
CD-ROMカプセル



全423ソフト収録! 自由検索機能つき!

〈月刊PCエンジン〉  
オリジナル製作

CD-ROM版  
PCエンジンハイパーカタログ

「ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ」をはじめ、体験版ソフトを大特集! さらにCD-ROMの世界をハード、ソフトの両面から徹底的に解説する豪華ムック!!

PCエンジンの全ソフト(423本)が収録された自由検索機能つき「ハイパーカタログ」! きみのゲームライフを充実させることまちがいなし! 各ソフトの解説に加え、「激烈技」まで入っている親切設計だ!



月刊PCエンジンが総力をあけて製作中!!  
きみのゲームライフを最高に充実させる  
超マルチ時代の新タイプ雑誌誕生!!

- ハイパーカタログ
- ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
- ウイザース オブ サンダー
- クレスト オブ ウルフ
- ふしぎの海のナディア
- ブライII 闇魔帝の正統



12月11日 発売決定!!

予価2500円

# CD-ROM カプセル

ドッキング!!

'92年末〜'93年春発売予定のビッグソフトが一足先に体験できる!

## 5大注目CD-ROMソフト体験版



年末最大の話題作!  
前作以上の感動と興奮を  
一足早く、キミにも体験  
してもらいたい!!  
豊富なビジュアルを楽し  
んでくれ!!

(デモ画面)

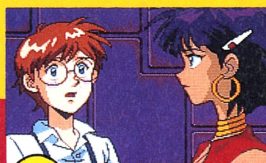
### 1 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II



ファンの興奮度高まる  
注目作品! 発売日前に  
壮大なプライワールドを  
十二分に味わってみてく  
れ!!  
冒険の旅は、ここから  
始まる!!

(デモ画面)

### 2 ブライII〜闇皇帝の逆襲〜



発売が待ち遠しい人  
気ソフト! 華麗なビ  
ジュアルシーンが楽し  
い!! (デモ画面)

### 3 ふしぎの海のナディア



超過激シューティン  
グ! 革命的な世界観  
を盛りこんだ斬新さに  
注目!! (1ステージ)

### 4 ウィンズ・オブ・サンダー



来月号より画面公開

ハドソンが開発中の  
アクション決定版!  
ド迫力を先取りしちゃ  
おう!! (1ステージ)

### 5 クレスト・オブ・ウルフ



書店さんで  
予約しよう!!

下の申し込み用紙をきりとり  
11月15日までに書店さんへ!!

●小学館・PCエンジン CD-ROM カプセル申し込み書●

PCエンジン CD-ROM カプセル (小学館)

■ご氏名

■ご住所 〒

TEL ( )

●書店様へ…貴店貼合印を押して取扱店へご注文ください。



# とチュ〜して

次号は創刊4周年記念!  
超期待ソフト特チュ〜!.....  
おっと違った、特集号だ〜!!

## 特集 ブライⅡ／ビクター3大RPG 桃太郎伝説外伝〜第一集〜

ほれほれ、ヨダレの出そうな新情報か〜!!

風雲カブキ伝／サークルⅡ／信長の野望  
F1サーカス'92／天使の詩Ⅱ／ふしぎの海のナディア  
スーパーダライアスⅡ／井上麻美 この星にたったひとりのキミ

【別冊付録】ミスターも帰ってきた!あの英雄伝説も帰ってきた!

## ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

月刊PCエンジン1月号は11月30日(月)発売

### EDITORIAL NOTES



S'Asai

♀温厚で忍耐強いと自負する(笑)私だが、いかげん頭にくる。なにがって? ゴキブリだ。奴らを滅ぼすためなら、核爆弾を落とすことさえ厭わない覚悟である。(ゴキブリを口に含んじやった てらもと)

★ビップエレキバンをしたまま銭湯と床屋に行ってしまった。とほほ、どおりで視線が冷たいわけだ... 両肩に キラリと光る エレキバン YUGON つけたまま ひと晩寝れば 元気百倍◎

★夕々に実家に帰る。中学生のころ、来たるべき食料難時代に備え、小遣いはたいて買ったクルマの木がやっと実をつけていた。あの頃は、毎月のように実のなる苗木を買ってたなあ。(趣味の園芸・えぐち)

♂海水魚を飼うのは育てるのが難しいだろうけど、ひそかにアクアリウム購入を計画中。水槽は幅60センチのものでも(水の重さで)60キロもあるとか。(いつも魚とたわむれていた JACK)

★JACKさん、そりゃいけす...おっと、イカスぜ。ぜひとも海水魚に挑戦してほしい。かくいう私も魚は大好き。カツオ、ハマチ、シマアジ、トロ、ナカオチ...。今度わざわざ遊びに行くからね。(N)

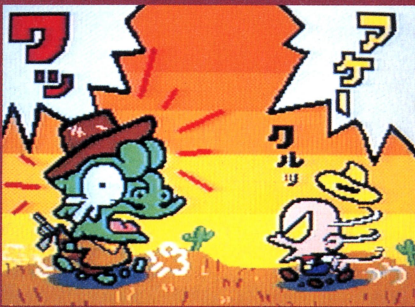
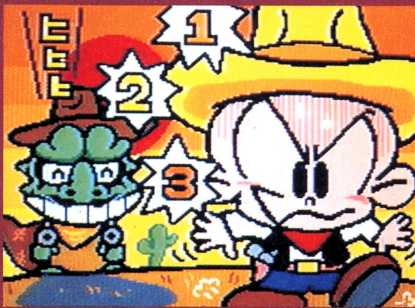
★スナッチャー公式ガイドは11月4日発売に決定! 某雑誌と同じ日ですが、ついでに買ってね (AM) ★Riho、Arisaが激好きな俺、but、新ドラマで1押しはミボリン。うまいんだこれが!! (波J大岡)

★今週はブ、ブ、プロレスウィークなのである。全日、インターを連チャンで見て、川田VS三沢と高田VS北尾の闘いを熱く応援する予定! 楽しみだ!! (メガバトルはWOWWOWで見ようと思う◎)

★某RPGが終わって、次にやるゲームをさがしている。次はあのSLGにでも手を出そうかなあ〜? いや、アレもいいかもしれない。何かないでしょうか? (メダルって全部で何枚あるの? M・K)

PC原人

作/青木コブ太  
阿部K助  
©RED COMPANY



### STAFF

編集 / 塚原正廣・柏原順太・杉本 隆・中村公紀  
株式会社 100パーセント (浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下 明・寺本真澄・三輪玲子)  
レイアウト/ 株式会社100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田 武・藤田 正・菅原弘美・相原厚史) 石村 勇・島海香菜子・佐々木多利爾・鶴岡信治・土田省三  
写真 / 石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之・森口文孝・小野口毅  
イラスト / 江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介・相原厚史・島海香菜子・三輪玲子・ジュリアナ大岡・ただあさみ  
石川 巧・みやさかかし

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

月刊PCエンジン12月号

第4巻第12号(通巻48号) 1992年12月1日発行(毎月1回1日発行) 平成元年3月3日第三種郵便物認可

編集人 塚原正廣

発行人 福島征英

発行所 小学館〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1(編集)03-3261-1393(販売)03-3230-5753

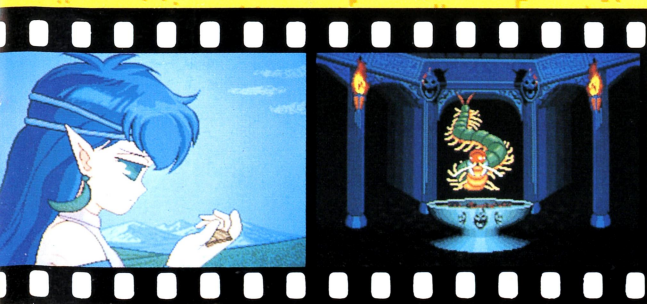
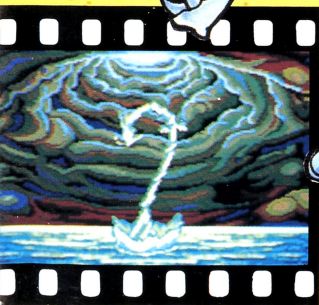
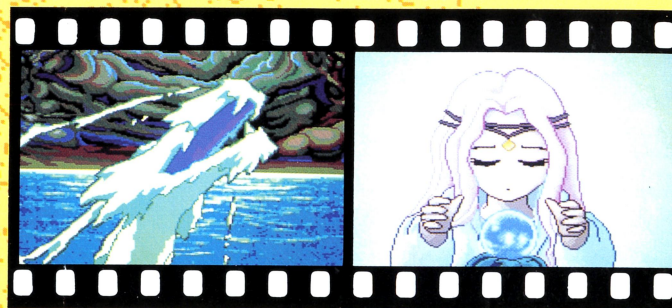
印刷所 三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写(コピー)・転載を禁じます。



# MONSTER MAKER

今、未知の扉が  
開かれようとしている……



サウンド、ビジュアル、  
アニメーション、その全てが  
CD-ROMの常識を越えた！  
誰も見たことのない新しい  
時代の扉が今、君の前に。

壮大なスケールで綴る  
感動の叙事詩、  
いよいよ完成間近！

**近日発売**

©1992 NEC Avenue, Ltd./U-PLAN/SHOW KIKAKU/Office K.



**NEC アベニュー株式会社** ニューメディア事業部  
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

▶お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)

**03(3288)0330** テープサービス **03(3288)0880**





～シムアース～



Monthly  
Magazine for  
Game Freaks  
1992  
12

# SimEarth<sup>TM</sup>

## The Living Planet

ゲーム史上初、惑星環境シミュレーション。スーパーCD-ROM<sup>2</sup>でついに登場！

### ガイア誕生。目覚めよ、知的好奇心。



アイコンによる生態環境操作。まるで  
でもリアルさを増したゲーム性で  
地球をまるごとシミュレートする。



**SUPER**  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

PCエンジン CD-ROM<sup>2</sup>ソフト

©1990/1991 Maxis and Will Wrights All rights reserved.



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854  
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653  
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244  
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)



第4巻第12号(通巻48号)  
1992年12月1日発行

編集人 塚原正廣  
発行人 福島征英

発行所 小学館

〒100 01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1  
電話(編集) (03) 3226-1133  
(販売) (03) 3226-3057  
575933

印刷/三晃印刷株式会社